NAM HEESUNG

# 44

# ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

2017

SHOUT
SHARE
IT

# Annotation

Книга о виртуальной реальности. Главный герой Хэн стремится всеми силами выплыть из бедности благодаря компьютерной игре


- Легендарный Лунный Скульптор
  - 
  - Глава 1. Пробуждение Бога Войны
  - Глава 2. Отец Союн
  - Глава 3. Особенности Рыцарей на Грифонах Мьюла
  - Глава 4. Упадок империи
  - Глава 5. Благородная скульптура
  - Глава 6. Великий мастер
  - Глава 7. Вознаграждение Ратуаса
  - Глава 8. Набег Гильдии Гермес
- notes
  - 1
  - 2
  - 3

# Легендарный Лунный Скульптор Том 44

Автор: Хисон Нам
Перевод: Takeshi Kensai

# Глава 1. Пробуждение Бога Войны

Виид вошёл в подземелье, где охотились участники Гильдии Гермес.

— Я не могу верить этому миру, иначе когда-нибудь я получу удар в спину.

Люди, не имеющие сильных убеждений, гарантированно были обречены на провал.

— Бахаморг, уничтожь всех!

— Хорошо!

— Золотой Человек, Элтин — пускайте стрелы. Севиль, Виндекс, Герника — идите по центру вместе с Бахаморгом! Это должно быть внезапное и быстрое нападение.

Обширные земли Империи Хэйвен предоставляли множество мест для охоты на игроков Гильдии Гермес. Здесь повсюду располагались всемирно известные подземелья, дающие ему много новой добычи.

— В-Виид!

— Техника секущего ножа!

Бахаморг и оживлённые скульптуры прорывались вперёд! Демонический Меч в руках Виида не оставлял сомнений по поводу его личности, когда он резал им игроков Гильдии Гермес.

— Жёлтый, удостоверься, что все трофеи подобраны. У тебя самая важная миссия!

— Ум-м-о-о-о-о-о-о!

Всякий раз, когда появлялись Виид и оживлённые скульптуры, игроки Гильдии Гермес объявляли общую тревогу.

Также туда, как мотыльки на пламя, слетались охотники за головами.

Однако перед каждым набегом он разведывал местность и обеспечивал себе надёжные пути отступления. Он мог безжалостно охотиться со скоростью молнии.

Помимо подземелий возле Замка Формос, Виид охотился по всему Центральному Континенту, и каждое его появление приводило к настоящему хаосу.

Это было опасно, но прибыль того стоила.

— Сложные подземелья и охотничьи угодья — это хорошие места для отлова игроков Гильдии Гермес. Качество лучше количества, поэтому я должен стремиться к убийству как можно более сильных парней.

Вскоре он встретился с командиром рыцарей Замка Рабента. Игроком Гильдии Гермес, чей уровень был 485-м. Это был известный игрок, одержавший бесчисленное количество побед в

войнах на Центральном Континенте.

— Я знал, что мы однажды встретимся. Подходи. Король Виид из Королевства Арпен.

— Я не собираюсь платить входную плату в подземелье. У вас нет никакой совести и вы только и заботитесь, что о своей собственной жадности!

— Клевета. Даже учитывая, что мы друг другу враги, ты всё ещё должен быть учтивым к противнику!

— О чем ты говоришь? Я так завидую вам, что это была похвала!

Рыцарь Билсу был окружён Виидом, Бахаморгом, Союн, Севилем, Герникой, Элтин, Серебряной Птицей и Белый Тигром.

— Ты слишком много болтаешь. Рыцарь должен говорить с помощью своего меча. Я, рыцарь Билсу, вызываю Виида на поединок.

> Вы хотите принять вызов на благородный поединок?
>
> Если вы одержите победу в честном бою с рыцарем Билсу из Замка Рабента, в качестве вознаграждения вы получите Славу и Честь.
>
> Если вы откажетесь от поединка, ваши Честь и Привлекательность уменьшатся.

— Почему я должен принимать твой вызов? Моё время стоит денег…

— Я слышал, что ты можешь спокойно убить любого рыцаря. Если ты примешь мой вызов, я дам тебе Перчатки Потухшего Пламени.

— Давай их сюда. Хотя я итак мог бы забрать их с твоего трупа.

Виид и Билсу стали друг напротив друга, выбрав для поединка широкое и открытое пространство.

— Ахуп. Интенсивная Контратака!

Билсу внезапно бросился на него, держа перед собой щит.

Как правило, в бою рыцари полагались на свою мощную защиту. Обычные солдаты на войне не могли справиться с выдающейся защитой рыцарей.

Билсу намеревался использовать непрерывные атаки, чтобы продавить противника.

Виид был крайне удивлён.

«Такие простые атаки… Он определённо жил порядочной жизнью! Вероятно, в детстве он был прилежным учеником».

Билсу был хорошим рыцарем, но победа ему никак не светила.

Боевые характеристики, навыки и уровень. Его мощь была

идеально уравновешена во всех трёх этих областях. Он даже, точно так же, как и Виид, прошёл в учебном центре базовый курс, курс новичка и средний курс тренировок.

Занимающие первые строчки члены Гильдии Гермес, естественно, делали акцент на устойчивой прокачке. Они повышали свою мощь в охотничьих угодьях.

«Только дурак станет использовать настолько прямолинейные атаки. Он сам себя загнал в ловушку».

Каким бы сильным ни было тело, оно совершенно не делало человека непобедимым. Способности людей, занимающихся боксом, дзюдо и другими боевыми искусствами, отличались в зависимости от их менталитета и навыков.

Виид с самого первого дня в Королевской Дороге изучал её устройство и движения в ней. Его чувства и разум росли по мере изучения владения мечом. Нужно было учитывать свои собственные внутренние силы, а не только характеристики и уровень мастерства. Обычный среднестатистический игрок мог показать гораздо лучший результат, если выкладывался на полную.

Виид получал информацию о Версальском Континенте от Союн.

После убийства Билсу, Виид продолжил зачистку подземелий. Вторжение, дающее ему опыт и трофеи!

Виид продолжал перемещаться, несмотря на 70 миллионов, которые давала за него Гильдия Гермес. Также она обещала положение лорда, поэтому обычные игроки также стремились его убить. Столкновения с ними увеличивали его Бесчестье, к тому же он усугублял свою красную метку убийцы.

Чтобы избавиться от этого состояния, он должен был сосредоточиться на игроках Гильдии Гермес.

Союн разгадывала их планы, просматривая информацию на форумах и в Союзе Тёмных Геймеров.

— В час дня мы должны проверить Подземелье Чекрам, а затем в 2:30 отправиться в Долину Ветра.

— Почему туда?

— Я получила информацию о маршруте каравана с налогами Империи Хэйвен. Я уверена в надёжности этой информации.

— Тогда вперёд!

Виид продвигался от локации к локации, уничтожая Гильдию Гермес!

Но от Гильдии Гермес и охотников за головами всегда приходил быстрый ответ.

Они привыкли действовать с позиции силы. Они не могли вечно оставаться беззащитными.

«Это подземелье хорошо известно Виииду, поэтому он должен сюда прийти».

«Он придёт сюда. Смажьте ловушки ядом и разместите поблизости подкрепление».

Все были сосредоточены на придумывании различных способов борьбы с Виидом.

Кроме того, многие люди обменивались информацией со своими близкими друзьями, чтобы быть готовыми к появлению Виида.

Центральный Континент был огромен, но здесь было достаточно людей, чтобы покрыть его. Они повысили меры безопасности во всех местах, что мог появиться Виид.

Главные лорды вместе с элитными войсками буквально каждую минуту ждали сигнала о появлении поблизости Виида, чтобы выдвинуться к нему.

Обычные игроки жаждали огромного вознаграждения, в то время как лорды хотели добиться лучшего положения в империи.

Весь Центральный Континент стал гиеной, стремящейся к Виииду!

Некоторые игроки всё равно хотели помочь Виииду или хотя бы подбодрить его, но их сила была слаба.

*Все, кто поможет Виииду, будут казнены. Кроме того, все принадлежащие им в городе дома и магазины будут закрыты и разрушены.*

Обычные игроки не смели что-либо предпринимать из страха перед возмездием Гильдией Гермес. Мятежники тоже не помогали Виииду, так как они сами были главными целями.

Мест на Центральном Континенте, где мог появиться Виид, постепенно становилось всё меньше.

— Это несправедливо. Многочисленная гильдия использует всю свою мощь против одного единственного человека.

Виид ощутил неудобства от противостояния престижным гильдиям ещё в Континенте Магии. Они были чувствительны к нападениям от других.

— Я извлек большую выгоду от набегов на подземелья, так что теперь пора переходить к следующему шагу!

Если бы он продолжил делать одно и тоже, в конце концов он был бы пойман. Пришло время сделать следующий шаг против Гильдии Гермес.

Естественно, теперь он поразит их ещё сильнее.

* * *

— Чёрт возьми. Чёрт. Этот ублюдок!

Декард, лорд Замка Формос, был вне себя.

— Почему он появился именно на моей земле?

Подземелье Золотой Рудник, Логово Атарога.

Две локации, где на Гильдию Гермес совершились внезапные нападения. Эта область стала более известной, благодаря разговорам о ней по телевидению, однако, как лорд он был обеспокоен.

«Вокруг меня одни недоумки».

Замок Формос был важной частью владений Империи Хэйвен. Прибыль только от одной входной платы в подземелья составляла десятки миллионов. Также жители платили налоги, торговцы платили торговые сборы, а ещё была прибыль от шахт и ферм — у Замка Формос был огромный доход.

Причиной стольких преимуществ было огромное количество хороших подземелий поблизости. Именно поэтому Горы Хейнеф были так развиты, а в области было множество производственных объектов.

Декард раньше был членом Гильдии Чёрного Льва, но вышел из неё, как только ситуация повернулась против них. Он помог Гильдии Гермес и смог поддерживать эту территорию после того, как Королевство Туллен поглотила Империя Хэйвен.

Декард твёрдо держал под контролем Замок Формос.

Он жил припеваючи и ему не на что было жаловаться до того, как появился Виид.

— Разве Гильдия Гермес не использует эту возможность, чтобы избавиться от меня? Перебежчики никому не нужны. Но Замок Формос — это моя территория. Я никому не позволю забрать его.

Декард был очень встревожен.

— Может мне оказать помощь мятежникам? Империя Хэйвен медленно раскачивается из-за нестабильности. Если в итоге Империя Хэйвен падёт, то благодаря оказанной помощи я смогу остаться на плаву.

Однако сейчас было ещё слишком рано судить о том, останется ли Империя Хэйвен целой и невредимой.

— Значит, я должен выступить против мятежников.

Он решил показать свою преданность Гильдии Гермес, приказав войскам замка смести мятежников.

Внимание к Замку Формос ещё не пропало.

Он решил, что если он истребит мятежников, то его положение станет более устойчивым.

* * *

20 000 наёмников. 20 000 элитных войск Замка Формос. Декард привёл 60 000-е войско в крепость близ Гор Хейнеф.

Лорд мобилизовал все свои вооружённые силы. В Замке Формос остались только 10 000 элитных арбалетчиков.

Кроме того, здесь собралось множество игроков Гильдии Гермес и Гильдии Беден. Многие из них ухватились за возможность разметать мятежников.

— Мятежники?

— Я слышал, что мятежники отступают к отдалённым деревням.

— Идём туда. Истребим всех, кто от нас убегает!

Армия Декарда боролась против мятежников даже за пределами оккупированных территорий.

Некоторые войска даже захватывали новые деревни, и те подпадали под господство Замка Формос.

> Мятежники Деревни Соляной Рудник уничтожены.
>
> От жестокой расправы не спаслись даже дети и пожилые люди, являющиеся мятежниками.

> Бесчестье лорда и его армии увеличилось на 26.
>
> Привлекательность лорда увеличилась на 1.
>
> Безопасность в соседних областях восстановилась на 26.

Декард истребил мятежников всего за один день!

— Командовать чем-то подобным очень забавно.

Прошло уже довольно много времени с тех пор, как Декард самолично возглавлял армию, поэтому он весело проводил время.

У него уже был опыт в крупномасштабных сражениях, когда Гильдия Чёрного Льва захватывала Королевство Туллен.

Сейчас он управлял своими личными войсками, наёмниками и членами Гильдии Гермес.

Бороться против мятежников было просто, ведь здесь было намного больше игроков благодаря новости, что Виид появился недалеко от Замка Формос.

Декард посмотрел на своего лейтенанта.

Тот был NPC, назначенным на эту должность, чтобы предоставлять отчёты о территории. Кроме того, он превосходно управлялся с подчинёнными.

Каждый лорд имел множество талантливых лейтенантов, берущих на себя все административные обязанности.

— Статус Замка Формос?

— Всё тихо. На всех основных подступах к замку совершенно никакого движения.

— Я размету мятежников очень быстро. Как только мы закончим, сразу разворачивай войска, чтобы завтра мы были уже дома.

Силы мятежников состояли из тысяч людей, но Декард столкнулся лишь с малой их частью. Однако он чувствовал себя прекрасно, ведь он восстановил хотя бы часть безопасности региона.

— Пришёл доклад о присутствии повстанцев в горнодобывающих деревнях в Горах Хейнеф.

— Какова их численность?

— Более 3 000 человек в 3 деревнях.

— Пошли 40 000 воинов для их порабощения. Будет неприятно, если они разбегутся по всей области и примкнут к группировкам бандитов, поэтому удостоверься в их полном уничтожении.

— Я понял.

40 000 воинов выдвинулись в Горы Хейнеф.

Чуть позже этим же днём. Декард получил срочный доклад от армии.

— Войска, посланные в Горы Хейнеф, вступили в сражение.

— Что?

— Они окружены 60 000 мятежников и подвергаются нападениям.

Декард на мгновение задумался.

«Элитные горные войска. Я потратил кучу денег, чтобы обучить их. Я знал, что иногда нужно будет бороться с мятежниками, а подобное не происходит на равнинах».

Это были войска, привыкшие к борьбе на сложном типе местности.

— Но даже несмотря на это, я должен свести повреждения к минимуму. Мы должны уничтожить абсолютно всех мятежников в той области.

— Блестящее решение.

Декард приказал своей армии отправиться на подмогу войскам в горах.

На переброску им понадобилось меньше часа.

Но когда он прибыл на место сражения, все его горные войска уже были разбиты мятежниками.

* * *

Виид встретил мятежников, действующих в Королевстве Туллен.

— Принять управление… Что ж, а по какой причине?

— Это будет большой честью, если нами будет управлять милосердный Король Севера.

— Но ваших войск, кажется, не так уж много.

— Мы рассредоточились, чтобы армия не смогла нас выследить. Однако если Ваше Величество поведёт нас за собой, то к нам присоединится больше людей.

— Хорошо, я возьму управление над вами.

*Дзынь!*

Вы стали главой мятежников.

Виид начал реорганизовывать мятежников.

Среди них были бывшие солдаты, наёмники, охотники и обычный сброд.

Мятежники являлись неорганизованной толпой, держащей в руках железные мечи и щиты.

Их было 5 500 человек.

«Их обучение займёт бесконечное количество времени».

Виид серьёзно взялся за повышение выживаемости среди своих подчинённых.

Если бы его подчинённые попали в длительную заварушку, то в конечном счёте это принесло бы много пользы.

«Смерть есть смерть, а жизнь есть жизнь».

Виид отправлял мятежников в небольшие деревни около Замка Формос.

Жители в тех деревнях отказывались защищать Империю Хэйвен.

Даже если он не выходил на бой лично, его командные навыки увеличивали способности мятежников.

Число мятежников в мгновение ока возросло до 60 000.

— Пожалуйста, присоединяйтесь ко мне, чтобы вместе бороться против Империи Хэйвен.

— Я знаю о вашей репутации. Мы присоединимся.

К нему также присоединялись и другие группы повстанцев.

На этот раз Виид услышал, что из Замка Формос для борьбы с мятежниками выступили элитные войска.

— 100 000 элитных воинов. У нас нет ни малейшего шанса одержать победу в этой борьбе. В ответ придётся выставить ещё больше войск.

Чтобы предотвратить покорение, в каждой деревне оставалось минимальное количество защитников. Но сражения с ними были бы настолько незначительными, что скорее напоминали бы небольшую драку.

Вместо удовлетворения после завоевания небольших

деревень он чувствовал лишь сожаление.

И он организовал восстание повстанцев в горном регионе! Оно было небольшим по масштабу, поэтому в горы послали лишь часть войск. Восстание происходило глубоко в Горах Хейнеф.

Чтобы подавить мятежников, были мобилизованы игроки Гильдии Гермес.

— Избавьтесь от этих парней!

Рёв Льва Виида!

Мятежники не были достаточно сильны, чтобы уничтожить всех горных солдат Декарда, но им на помощь пришли оживлённые скульптуры.

Тем не менее, после некоторых потерь мятежники начали отступать. Это была действительно неорганизованная толпа.

Тогда Виид вытащил кое-какую экипировку, которую обычно берёг. Полный комплект экипировки Бархана, некроманта, возглавлявшего Бессмертный Легион! Он тут же использовал Скульптурную Трансформацию в лича и надел обувь, плащ, мантию, кольцо и ожерелье Бархана.

Магия некроманта увеличивается на 267 %.

Мудрость и Знание увеличиваются, но другие характеристики уменьшаются в соответствии с природой лича.

Здоровье увеличивается в зависимости от магической силы.

Вы можете поглощать чужое здоровье и ману.

— Ку-ху-ху-ху.

Из челюсти Виида вырвался смех.

— Слабым мятежникам лучше стать нежитью. Возвратитесь на землю, на которой раньше жили. Это мрачная и продажная земля. Помогите распространению законов тьмы. Поднятие Нежити!

Магия превратила их в нежить! Мёртвые восстали. Трупы мятежников и солдат Империи Хэйвен превратились в дуллаханов и Рыцарей Смерти.

Магическая сила Виида была высока, но слабые мятежники были плохим материалом. Несмотря на это, он призвал больше 1000 нежити.

— Вызываю Рыцаря Смерти Ван Хока!

— Вы звали.

— Поведи этих парней в бой.

— Я был командиром Тёмного Легиона и Рыцарем Бездны, родившимся в глубинах бездны отчаяния.

— И?

— Эти парни, у них же ещё сохранилась кожа на голове. Их рёбра ещё даже не сгнили.

Неповиновение Ван Хока!

На этот раз он попытался убедить Виида при помощи слов.

— Ты закончил?

— …

— Ты хочешь, чтобы я тебя сегодня избил? Ну уж нет, я буду бить тебя в течение целого года.

— У них есть недостатки по сравнению с Тёмным Легионом, но я приложу все усилия.

Ван Хок почтительно поклонился. Виид носил полный комплект экипировки Бархана, поэтому Ван Хок не мог устоять перед его харизмой.

— Тьма, не отражающая света, окутай восставших мертвецов, обитающих в этом месте. Аура Смерти!

Виид коснулся земли посохом с черепом. Это было одно из 3 магических заклинаний Бархана, способных усилить нежить!

Земля задрожала и повсюду пошла трещинами, как при землетрясении. Густой тёмный дым повалил из неё словно пары серы, и окутал собой нежить.

Слабые дуллаханы изменились, поскольку их кости стали толще и твёрже. Что уж говорить о рыцарях смерти. Они даже получили мечи и доспехи.

Аура Смерти была вызвана.

Нежить получила назад часть своего разума.

Они смогут вынести больше ударов.

Тоска по жизни и крови увеличит их разрушительную силу.

Вы потратили 34 983 маны.

Он мог себе позволить настолько высокое потребление маны.

— Вперёд. Убейте их всех!

— Ку-гел-гел-гел.

— Я сожру их сердца.

Под предводительством Ван Хока армия нежити вступила в бой с горными солдатами.

Виид всегда пренебрегал Рыцарем Смерти Ван Хоком. Его ценность была в способности командовать и контролировать любые силы нежити.

Рыцари Смерти во главе с Ван Хоком мгновенно прорвались вглубь расположений противника.

Горные солдаты были подготовлены для борьбы в лесах и горах. Но они не являлись бронированной пехотой и не были

способны противостоять рыцарям тьмы.

Благодаря действиям нежити было поглощено 8 391 здоровья и маны.

Максимальное здоровье увеличилось на 2 650.

Эффект Ауры Смерти!

У личей был бесконечный источник здоровья и маны.

Благодаря многочисленности нежити, теперь могло начаться полномасштабное сражение.

49 нежити не смогли противостоять ударам и были разрушены.

Они поднимутся снова с ещё большей враждебностью.

Виид снова использовал заклинание Призыва Нежити.

Теперь трупы валялись повсюду, и на этот раз были призваны 300 Рыцарей Рока. Обычные скелеты превратились в более продвинутые войска.

Рыцари Рока упали на колени перед Виидом.

— Великий хозяин, власти которого мы не можем избежать даже после смерти, мы, бессмертные воины, продолжим преклоняться перед тобой.

Виид получил уважение нежити с высоким интеллектом. Благодаря полному комплекту экипировки Бархана у него не было проблем с нежитью.

— Вы знаете, что делать, правильно?

— Уничтожить врагов и заставить их вечно гореть в аду.

— Тогда вперёд. Отправьте их всех куда подальше!

Появилась сила, которой горные солдаты не могли противостоять.

Рыцари Рока, окружённые Аурой Смерти, быстро расправлялись с ними и получали их здоровье. Виид не мог поглотить всё здоровье и ману, поэтому они были поделены между нежитью.

Подавляющее заклятие, лишающее возможности истреблять нежить.

Одной из характерных особенностей некромантов была возможность выигрывать у более слабых противников практически без каких-либо потерь.

Конечно, некромант не всегда мог создать армию. Обычно нежить и продвинутые големы использовались для исследования подземелий и равнин.

Но подъём армии в тысячи мертвецов Виду был больше по

вкусу!

— Мой закон тьмы контролирует эту территорию. Проявись, сила вечного бессмертия, Господство Тьмы!

Как только у Виида набралось достаточно маны, он произнёс 2-е заклинание Бархана. Заклинание, постоянно превращающее трупы в нежить. Убитые сразу же возвращались к жизни в качестве нежити и нападали на своих бывших товарищей.

Святая магия больше не имела здесь власти, и легион нежити стал непобедим.

— Ваша задача состоит в том, чтобы восстановить Королевство Туллен. Создайте заслоны, чтобы никто не смог сбежать.

— Да, мы поняли.

— Только, пожалуйста, сохраните наши жизни.

Мятежники, передвигаясь по полю боя, дрожали от страха. Они перепугались, увидев сражение между горными солдатами и нежитью.

— Я думал, что Виид хороший человек. А на самом деле он дьявол.

— Это была ошибка. Теперь нас всех сожрут.

*Дзынь!*

Вокруг ходят ужасающие слухи.
Истории о нежити распространяются.
Бесчестье увеличивается на 4 391.

Побочный эффект от профессии некроманта!

Увидев нежить, люди наполнялись страхом, и из-за этого становились трудноуправляемыми.

Если бы он продолжил использовать нежить или оставаться в образе лича, то побочные эффекты усугубились бы.

— Что ж, иногда приходится есть нездоровую пищу.

Виид смотрел на то, как горные солдаты постепенно терпят поражение.

Поначалу они имели преимущество против мятежников, но после появления Ван Хока и Рыцарей Рока они не могли долго сопротивляться и были очень быстро разбиты.

Благодаря Господству Тьмы нежить восставала и наносила серьёзный ущерб горным солдатам.

Куа куа куа куа куанг!

Также людям наносили урон взрывающиеся трупы. Виид чувствовал всплеск адреналина при виде подобной резни.

2 000 скелетов-лучников пускали стрелы. Всего за 20 секунд стрелами были утыканы даже мечники горных солдат. Горные солдаты не могли найти способов борьбы со стрелами.

Ваши глаза увидели смерть, ваш Интеллект увеличивается на 2 навсегда.

И наконец количество нежити перевалило за 20 000.

*Дзынь!*

Количество нежити, которой вы управляете, достигает пределов вашей Веры.

Если вы создадите больше нежити, это приведёт к жестокому гневу богов.

Если вы откажетесь от управления нежитью, они предадутся собственным инстинктам и будут убивать без разбора всех подряд.

Благодаря комплекту некроманта Бархана, нежить была усилена, и он мог призывать её больше. Но, так как Вера Виида была слишком высока, у него был предел.

— Президент не должен делать всю работу самостоятельно.

Виид назначил командиром легиона нежити Ван Хока.

— Ровнее строй! Вы куда тупее скелетов-солдат Королевства Каламор!

Ван Хок идеально подходил на роль командира нежити.

В качестве Рыцаря Бездны однажды он управлял армией в 100 000 нежити. В качестве Рыцаря Смерти он мог вести за собой лишь 30 000.

— Этого количества вполне хватит. Для сражения желательно создавать быструю и мощную армию.

Гнилые кости скелетов были слишком хрупки для нормального продолжения войны. В данный момент он должен был думать о качестве, а не о количестве.

Горные солдаты продолжали умирать, в то время как нежить всё плодилась. Аура Смерти, окутавшая нежить, помогала им развиваться.

— Твиит твиит твиит, вдалеке приближаются новые враги.

Несущая разведку в небе Серебряная Птица подлетела к нему и сделала доклад. Серебряную Птицу издали можно было принять за воробья, которого покрасили.

— Значит, нужно подготовиться к приходу другой группы.

Виид создал ловушку.

— Немёртвые, скройте своё существование, чтобы ввести гостей в заблуждение. Поддельная Тень!

Горные солдаты и мятежники были превращены в нежить. Но магия Бархана снова придала им облик людей. Скелеты носили нормальную одежду и были вооружены приличным оружием.

Но если бы кто-нибудь посмотрел на них вблизи, то заметил

бы, что движения их конечностей были неестественными.

— Если они попадут в мою ловушку, то я ничего не потеряю. А затем в ход пойдёт магия некроманта…

Виид поглядел на книгу заклинаний Бархана.

Разнообразные заклинания некромантов! Большинство знаний и мудрости из древних времён были утеряны, поскольку тогда никто не записывал свои заклинания.

— Я помогу. Это будет очень летально.

Виид использовал чёрную магию из книги заклинаний.

— О, мертвецы, да свершится ваша последняя месть. Живая Бомба!

Сердца или головы примерно 200 нежити засветились красным.

Это было заклинание, реконструирующее тела, тем самым делая из них бомбы! В отличие от Взрыва Трупа других некромантов, после этого заклинания нежить могла передвигаться. Конечно, их движения замедлялись после превращения в бомбу.

Каждый раз, когда Виид накапливал ману от Ауры Смерти, он превращал нежить в бомбы. Бомбами становились вурдалаки, зомби, дуллаханы и Рыцари Смерти.

Профессия некроманта была очень оригинальной, так как она плохо сочеталась с игрой в команде. Хоть она и не имела преимуществ в маленьких стычках, зато она была довольно полезна в крупных сражениях.

— Серебряная Птица, как далеко находятся враги?

— В 10 минутах.

— Значит, я ещё успею украсить эту сцену.

Здесь осталось лишь 3 000 горных солдат, в то время как у мятежников было по крайней мере 34 000. И также здесь было приблизительно 12 000 нежити.

Виид приказал Ван Хоку устроить представление, в котором восставшие мертвецы-мятежники сражаются с восставшими мертвецами из горных солдат.

Нежить начала между собой сражаться. Но в этой сцене были и некоторые слабые места.

Дуллаханы, борющиеся между собой, отрезали друг другу конечности и всё равно продолжали бой. И при падении нежить продолжала вставать и сражаться.

— Делайте это медленнее! И те, кто упал, не вставайте, а просто лежите, не двигаясь!

Ван Хок подверг сомнению странные команды Виида.

— Почему мы должны заниматься чем-то подобным вместо того, чтобы создавать крупную армию? Я не могу этого понять.

Объясните.

— Прекрати меня отвлекать. Выбери любое число от 1 миллиона до 20 миллионов.

— Зачем?

— Я ударю тебя это количество раз.

Виид был не из тех людей, кто позволял своим подчинённым проявлять амбиции.

Например, Жёлтому Виид угрожал тем, что сожрёт его, в то время как Ледяному Дракону и вивернам он читал очень длинные обидные нотации. А каждый раз, когда поднимались цены на золото, он угрожал Золотому Человеку, что продаст его.

Поскольку Ван Хок вначале был монстром-боссом, его приходилось часто усмирять посредством избиений.

С того времени он уже много раз познал каково это — быть подвесной грушей.

* * *

Декард прибыл к месту сражения с 54 000-м войском.

Некоторые войска были оставлены позади для контролирования захваченных деревень.

Декард, находясь в седле, поднял свой меч.

— Наши союзники в опасности. Убейте мятежников!

— Будет исполнено. В атаку!

После принятия приказа рыцари пошли в наступление. 20 000 рыцарей сопровождались копейщиками, бронированной пехотой и солдатами.

— Атакуйте всех мятежников, которые попытаются сбежать.

Декард лично возглавлял свою армию, находясь позади рыцарей.

— Прибыли собаки Империи Хэйвен, куеек!

— А-а-а-а-ах, пощадите меня, я сдаюсь!

Армия Империи Хэйвен без колебаний набросилась на мятежников.

— Они слишком слабые.

— Это просто толпа обычных фермеров. Собирать такое большое количество вооружённых сил против них было нелепо.

Игроки Гильдии Гермес прикинули, что смогут уничтожить всех мятежников за 30 минут.

— Спасайте наших союзников!

Рыцари направились вглубь вражеских построений, чтобы спасти горных солдат. Мятежники не могли сопротивляться и падали под ударами рыцарей.

Движения мятежников были неловкими, но рыцари думали, что это просто из-за страха. Глаза и цвет кожи мятежников были тёмными, но у рыцарей не было времени тщательно разглядывать их во время битвы.

Гильдия Гермес была слишком погружена в сражение на поле битвы, чтобы обращать на что-то пристальное внимание. Они помогали себе атаками широкого радиуса действия, чтобы убивать врагов десятками за раз.

Кроме того, сражение начиналось уже на заходе солнца.

— Не волнуйтесь. Мы поможем вам.

Рыцари прорвались к группе взятых в окружение горных солдат.

— Что это за запах?

— Ужасная вонь. Это похоже на разлагающееся тело…

В этот момент горные солдаты потянули к ним свои руки.

— Куе-е-е-е-ех.

— Хуки-и-и-и-и-и, запах тёплой человеческой крови.

Горные солдаты направились к рыцарям.

— А?

Горные солдаты обняли рыцарей.

И…

Куа куа куа куа куанг!

Мятежники и горные солдаты одновременно взорвались. Одна шестая часть армии Декарда отправилась в полёт, и среди рыцарей очень немногие остались в живых. И только сейчас Декард увидел, что горные солдаты и мятежники являются нежитью.

— Это ловушка!

Солдаты старались выжить изо всех сил. Но нежить окружала их со всех сторон.

— Куех… запах крови.

Благодаря Господству Тьмы, рыцари Декарда также начали восставать в виде нежити. Они поражали в спины своих бывших товарищей.

Виид не командовал новой нежитью, а просто наблюдал издалека.

— Они знакомы с войной. Даже учитывая то, что они просто прут напролом.

Опыт предыдущей жизни был важен для нежити. Они напали на армию Декарда, которая находилась рядом с ними.

Сейчас командиру не было смысла использовать тактику для уничтожения врага. Эта земля уже полностью пропиталась множеством смертей.

— Давайте просто получим урожай побольше. Взрыв Трупа!

Виид использовал взрыв каждый раз, когда армия Декарда собиралась в большую кучу.

— Липкая Кровь, Смертельный Туман, Кровавая Стрела!

Он бросал чёрные заклинания в армию Декарда.

В этом деле у него было ещё очень мало опыта! Профессиональное мастерство чёрной магии было создано совсем недавно, когда он сам стал нежитью, поэтому это был позор.

— Мой характер соответствует чернокнижнику или некроманту.

Если бы Виид не стал скульптором, то у него при себе всегда была бы такая многочисленная и кровожадная армия.

Он призвал бы даже дьявола!

— Где некромант?

— Т-там!

Сражающиеся против нежити игроки Гильдии Гермес запоздало обнаружили Виида.

— Всё это закончится, если мы убьём некроманта. Сконцентрируйте все атаки на нём!

— Наёмники и тяжёлая бронированная пехота, прорыв! Ключ к победе у нас перед глазами.

Вместо уничтожения нежити армия Декарда направилась к Виду. Но когда нежить, блокирующая их, падала, то она сразу же поднималась вновь.

Господство Тьмы и кровавое опустошение Ауры Смерти!

Сражение развернулось на тёмной и мрачной земле. Нежить становилась всё более крепкой.

Некроманты были хороши в крупных военных конфликтах, но сами по себе были уязвимы.

Игроки Гильдии Гермес нацелили на Виида магические атаки. Магические атаки были идеальным решением против некроманта.

Но…

*Дзынь!*

> Заклинание было прервано.
>
> Весь поток маны в этом регионе находится во власти некроманта.
>
> Из-за отката маны, здоровье уменьшается на 21 %, а мана уменьшается на 36 %.
>
> Потерянная мана поглощена некромантом.

Это было одно из 3 заклинаний Бархана — Абсолютная Магическая Защита! Маги мгновенно попадали с ног.

— Кха-кха… Как это произошло?

— Я не могу в это верить. Кто, чёрт возьми, он такой?

— Абсолютная Магическая Защита! Заклинание, которое требует крови по крайней мере 4-х некромантов… Другие условия настолько высоки, что даже Кробидьюн не может его использовать.

— Посмотрите на его одежду. Где же я видел её прежде?

Экипировка Виида приковала к себе взгляды магов.

— Бессмертный Легион?

— Полный комплект экипировки Б-Бархана!

— Бог Войны Виид!

Они сделали правильный вывод, что человек, носящий экипировку Бархана и использующий его навыки, был Виидом.

Гильдия Гермес знала, что Виид мог действовать как некромант.

Они не волновались насчёт сражения Виида с Бадыреем один на один. Даже если бы он использовал Скульптурную Трансформацию, чтобы превратиться в другое существо или представителя другой профессии, он бы всё равно не смог одолеть Бадырея.

Но если бы он стал некромантом с бесконечным количеством нежити, то у него был реальный шанс повергнуть Бадырея и его Королевских Гвардейцев. Это было бы сложно и потребовало бы выполнения ряда определённых условий, но это могло создать очень опасную ситуацию.

Гильдия Гермес тщательно проанализировала подобное развитие событий. Они были уверены в победе над некромантом Виидом!

Но бесконечно поднимающаяся нежить уничтожала войска Замка Формос. Ван Хок и Рыцари Тьмы перемещались по всему полю битвы и отнимали жизни у игроков Гильдии Гермес.

* * *

— Куеех…

— К-кровь.

После истребления армии Декарда Виид повёл нежить к Замку Формос.

— Нежить атакует!

Войско из 50 000 нежити приближалось. Нежити не нужен был отдых, поэтому они добрались до замка очень быстро.

Большинство людей чувствовали необычную ауру, витающую вокруг армии нежити.

По Замку Формос разлетелся слух, что Виид разгромил армию Декарда. Обычные игроки собрались поблизости от замка,

чтобы поглазеть.

— Давайте заключим пари. Что думаете?

— 3 золотых на Виида.

— Ставлю 700 золотых.

— Хэй, тогда я ставлю 2 миллиарда золотых.

В Замке Формос было 10 000 защитников.

Армии Империи Хэйвен выпал отличный шанс в ближайшей перспективе разобраться с Виидом, поэтому игроки Гильдии Гермес слетались в него как стервятники.

Виид использовал заклинание некроманта.

— Единый поток маны, прими эти жизни в качестве жертв и действуй во имя разрушения!

Абсолютная Магическая Защита! Заклинание нежити, запрещающее любые вражеские магические атаки.

Виид установил границу заклинания радиусом в 400 метров и держал её активной, принося в жертву нежить. Виид отдал последний приказ.

— Вперёд, нежить. Убейте их всех!

Скелеты начали взбираться на стены, не боясь падений и стрел.

Часть из них объединилась для штурма ворот, в то время как Рыцари Рока призвали скелетов-лошадей, чтобы перепрыгнуть через стены.

Виид восстановил свою ману благодаря Ауре Смерти.

— Обрезки Тьмы, Мёрзлая Земля, Слепота, Призыв Вампиров Ада!

Он бросал негативные заклинания на защитников Замка Формос.

Многие находящиеся в замке члены Гильдии Гермес и Гильдии Беден погибли от рук нежити.

Почти сразу их тела поднимались в качестве мощных Рыцарей Рока.

Добровольцы, собранные в Замке Формос, были полностью уничтожены. Поначалу против 10 000 сражалось 50 000, но как только войска защитников стали превращаться в нежить, истребление пошло быстрее.

— Ах…

— Нежити реально нет конца. Она подпитывается некромантами.

Наблюдающие игроки были потрясены. Нежить не боялась стрел и мечей и мчалась на 5–6 врагов сразу. Это отличалось от классического сражения, где люди берегли свои жизни.

Виид направил нежить на оттеснение войск со стен. Те больше не могли защищать стены Замка Формос.

Замок Формос в Империи Хэйвен захвачен.

Силы обороняющихся повержены.

Армия захватчиков во главе с личом захватила замок.

В жителях поселился леденящий душу страх.

Конечно, чтобы чувствовать подобный ужас, они должны оставаться живыми.

Вы завоевали замок в качестве некроманта-лича с армией нежити.

Вера уменьшилась на 24.

Честь уменьшилась на 17.

Вы потеряли 13 Мужества.

Боги не будут давать вам благословения в течение 41 дня.

Бесчестье увеличилось на 15 391.

Сила мёртвых увеличилась на 311.

Навык «Сила, способная обмануть смерть» достиг 5-го начального уровня.

— Огромные штрафы.

Нормальный штурм прибавил бы Славу, Лидерство и дал бы значительное количество боевого опыта. Многие рыцари получили бы боевые навыки или навыки лидерства.

— Это моё невезение. Но я не так уж часто играю за некроманта. Что ж, значит мне не нужно волноваться о чём-то подобном.

Хоть он и завоевал Замок Формос, тот находился на Центральном Континенте, поэтому Виид не мог его удержать.

У всех игроков, наблюдавших за Замком Формос, была одна и та же мысль.

— Всё кончено. Сегодня Замок Формос исчезнет.

Они полагали, что армия нежити убьёт и обчистит абсолютно всех жителей города, а потом сожжёт его. Нежить разрушит здания и стены, чтобы исключить возможность повторного заселения.

Это был лучший способ нанести максимальный ущерб Империи Хэйвен. Народ понёс бы экономические потери, а такие производственные профессии, как фермеры и ремесленники исчезли бы.

Дестабилизация области вызвала бы в империи огромные бедствия. Это была возможность стереть развитый Замок Формос с Версальского Континента навсегда.

Виид же думал иначе.

— Деньги — вот лучшая месть для моего разума.

Было глупо всегда иметь одни и те же привычки.

— Дальше я должен действовать максимально быстро. С этого времени шевелимся в максимальном темпе.

Виид приказал армии нежити грабить склады с оружием и припасами Замка Формос.

Они стаскивали в одно место оружие, зерно, лошадей и многое другое. В Замке Формос было огромное количество роскоши, железа, серебра и зачарованных магией предметов.

Лорд Декард скупал их у торговцев, и когда цены поднимались, выгодно продавал.

— Ван Хок.

— Я понял. Всё будет предано огню.

— Ты законченный псих. Просто проследи, чтобы Рыцари Смерти построили повозки. Погрузи на них как можно больше всего. Но мы должны взять лишь десятую часть.

— …

Целью завоевания замка была не резня и не поджог.

После ограбления складов нежить отступила, оставив Замок Формос неповреждённым.

— Независимо от того, насколько ты сердит, тебе нужно мыслить рационально. Жители не совершили ничего плохого.

Убийство жителей Версальского Континента просто прибавило бы ему Бесчестья. У Виида итак уже накопилось много Бесчестья от действий в качестве некроманта, поэтому он не хотел напрасно добавлять ещё больше Бесчестья.

В его дни в качестве правителя пустыни он не смущался сжигать города дотла. Однако в данный момент играть с огнём было бессмысленно.

— Я должен поддерживать хорошие отношения с местными жителями. За мою голову всё ещё назначена награда, но они должны проникнуться ко мне духом взаимопомощи.

Независимо от того, насколько все вокруг были мелочные и противные, он спокойно продолжал доставлять молоко и газеты. Теперь Виид должен был жить на Версальском Континенте, поэтому он не мог допускать ошибок. Иначе потом его могли бы ударить в спину.

После того, как Виид покинул замок, игроки разграбили оставшиеся склады.

— Вах… не слишком ли много у них всего? Гильдия Гермес, Гильдия Беден. Они действительно погрязли в пороках.

— Но сейчас это никто не охраняет?

Охранники были убиты.

Игроки украдкой заходили и выносили из складов по

нескольку вещей.

— Сколько это может стоить?

— Невероятно много. Это пылающие бусины.

— Думаешь, стоит их красть? Те парни наверняка могут принять ответные меры.

— А как они узнают, кто это сделал? Разве в этом замке убиты не все игроки?

И после этого игроки начали буквально выгребать все вещи из Замка Формос. Антиквариат, произведения искусства и даже ковры — всё было растащено.

Граждане Империи Хэйвен решили возместить себе высокие налоги и плату за вход в подземелья.

Из-за того, что у них накопилось столько неприязни, они начали грабить без каких-либо колебаний.

# Глава 2. Отец Союн

В Замке Формос произошёл крупный инцидент!

Виид нанёс сокрушительный удар, и престиж Гильдии Гермес на Версальском Континенте упал ещё ниже.

Империя Хэйвен отправила войска из соседних городов и на следующий день возвратила себе Замок Формос, но возвратить свою гордость она уже никак не могла.

Недовольные игроки обчистили склады и разрушили коммуникации города. Эта сцена была показана телестанциями и вызвала огромные сложности у Империи Хэйвен. И беспокойство Империи Хэйвен стало ещё большим.

— Мы должны наказать его. Нужно добиться того, чтобы он никогда больше не смог непринуждённо играть.

— Сколько ещё времени мы должны это терпеть? Неужели он может и дальше продолжать нагло действовать на Центральном Континенте и не получать возмездия? С каких пор Гильдия Гермес настолько слаба?

Все лидеры и главные лорды Гильдии Гермес собрались на совещание. Они хотели выработать ответные меры против Виида и повысить безопасность.

Награда за голову Виида была увеличена до 100 миллионов золотых, положения лорда в городе и экипировку высшего качества. За ним были посланы лучшие маги и убийцы.

— Операция получит название Охота на Большого Медведя.

Лафей считал, что на поимку неуловимого Виида у них мало шансов. Основываясь на его умениях, скорости и суждениях, выследить Виида было очень трудно.

Вместо этого, в областях, где он мог появиться, были расставлены смертельные ловушки. Лидеры активно продвигали идею о привлечении шпионов.

«Если мы определим местонахождение этого парня, то сможем заставить его упасть с небес».

В Гильдии Гермес было много людей, желающих разобраться с Виидом. Высокоуровневым игрокам предоставили все ресурсы на одну-единственную миссию.

Пойти по следу Виида через весь континент. Они сжимали бы кольцо всё плотнее, и однажды поймали бы его. Активность Виида на Центральном Континенте была бы пресечена.

Лафей вытащил карту континента.

— Самое главное для нас — продолжать работать над стабилизацией империи. Империя Хэйвен ослабла. Наша империя становится всё более и более слабой.

— Ослабление империи? Вооруженные силы выигрывают практически всё бои с мятежниками. Наша армия становится сильнее с каждым днём, и это только вопрос времени, когда мы завоюем весь континент.

Лидеры тут же стали возражать.

Среди лидеров Гильдии Гермес было много лордов и героев войны.

— Вы переживаете по поводу мятежников? Эти парни просто создают шум из ничего.

— Согласен. Они никогда не смогут объединиться. Мы покажем им, что значит, когда сильный давит слабого. Нет никаких причин заявлять об ослаблении империи.

Они знали, что в Империи Хэйвен происходит множество неприятных вещей. Но они считали, что это лишь временные волнения из-за недавнего объединения континента.

Мятежники появлялись повсюду, но они тут же подавлялись вооруженными силами. Престижная гильдия просто била по ним, как в игре «ударь крота».

Гильдия Гермес имела большой опыт в войне. Они не считали, что потерпят поражение в этих сражениях.

После завоевания Центрального Континента они отлично управляли Империей Хэйвен. Причиной сложного завоевания севера была его большая удалённость. Если бы им не приходилось держать большое количество войск на Центральном Континенте, север не смог бы сопротивляться.

Будучи успешнейшими военачальниками Версальского Континента, они очень гордились собой. Всем им предоставили благородные титулы лордов, маркизов и герцогов.

За исключением Бадырея, они были намного сильнее большинства игроков. Можно было без преувеличения сказать, что все тяжеловесы Версальского Континента были собраны в Гильдии Гермес.

Лафей поймал взгляд лидеров и лордов.

— Вы не слушаете меня. Возможно, армия Империи Хэйвен действительно гораздо сильнее. У нас сосредоточены самые мощные силы на континенте. Но наша настоящая проблема — это ослабление экономики в империи.

Лафей всерьёз задумался о внутренних делах Империи Хэйвен.

— Если вы просмотрите статистику первых лет Империи Хэйвен, то увидите, что ежемесячные налоговые поступления были равны примерно 1,3 миллиардам золотых.

— Это разве много?

— Да. В первые годы Королевской Дороги это была

действительно астрономическая сумма. Мы начали наш путь, имея в кармане 10 золотых, и дошли до успешного управления городом. До этого мы бродили по горам и лесам, собирая кожу.

Игроки закрыли глаза, вспоминая то время.

Все с чего-то начинали.

Тогда лидеры пахали больше, чем кто-либо ещё, поскольку они закладывали основу для Гильдии Гермес. Они хотели стать сильнее всех остальных. Игроки развивали деревни с помощью квестов, продвигали торговлю, и в итоге их активность была вознаграждена высокими постами.

Эти события встали перед их глазами настолько чётко, что казалось они произошли только вчера. Опыт в Королевской Дороге казался более ярким, чем в реальном мире.

— Эти статистические данные были собраны из нескольких источников, и из-за количества присоединяющихся игроков точные цифры вычислить невозможно. Но считается, что в период наибольшей активности ежемесячные налоговые поступления Королевства Хэйвен достигали примерно 2,4 миллиардов золотых.

— Поразительно. Это огромная сумма денег.

В те времена они получали налоги с Королевства Хэйвен, а также с нескольких других больших и малых королевств.

Налоговые ставки были высоки, но и экономический рост из-за большого притока игроков тоже был велик. Игроки, ставшие дворянами и лордами, начали жёстко контролировать свои владения. Будучи престижной гильдией, они строили великие планы и хотели завоевать Королевство Каламор и Королевство Туллен, имеющие значительное количество населения.

Они собирали армию и энергично боролись, чтобы получить больше территорий. Официальный подкуп NPC и дворян не дал результатов, и игроки стали копить свои вооружённые силы.

Фермы и ранчо были запущены, а шахты закрыты. Жители становились жертвами, а производственные объекты разрушались. Само собой, торговля тоже начала сокращаться.

Молодых жителей призывали в армию и использовали в качестве мяса на поле боя, в то время как большинство ремесленников были сосредоточены лишь на создании инструментов для войны.

С тех пор налоговые поступления с Королевства Хэйвен и других королевств стали уменьшаться.

Лафей, Бадырей и большинство людей Центрального Континента отнеслись к этому явлению легкомысленно.

Войне и завоеванию окружающих территорий уделяли первостепенное значение, поэтому у них не было времени, чтобы

думать об экономике. У них была простая логика пренебрежительного отношения ко всему.

Проходила жестокая борьба за Центральный Континент, и Гильдия Гермес вышла из неё победителем.

И до сих пор не было никаких изменений.

— Мы захватили Королевство Хэйвен и Королевство Каламор, а затем уничтожили все другие силы на Центральном Континенте. И хотя это конфиденциальная информация, наши налоговые поступления вскоре после объединения Центрального Континента были равны примерно 8,8 миллиардам золотых. Это включая входную плату в города и в подземелья.

— …

Собранные лидеры и лорды были в таком шоке, что ничего не могли сказать.

«И это не учитывая инвестиций извне?»

«Ценность виртуальной реальности растёт с каждым днём. Гильдия Гермес уже достаточно развита, чтобы называться корпорацией».

Лорды могли делать предположения, исходя из данных по управлению своими городами, но они испытали шок, когда услышали сумму лично от Лафея.

Лафей раскрыл им ещё одну засекреченную информацию.

— С другой стороны, наша информационная сеть оценивает, что налоговые поступления Королевства Арпен равны примерно 20–30 миллионам золотых.

— Ху-ху-ху, подобный масштаб нельзя даже сравнивать с нами.

— Так мало… Разве оно сто́ит нашего завоевания?

Лорды рассмеялись.

Они могли получить гораздо бо́льшие налоговые поступления с собственных территорий. Королевство Арпен обладало огромным количеством населения, но они посчитали, что оно бедно как пустое судно.

Однако Лафею было не до смеха.

— Есть большая разница между тем, как мы собираем налоги, и как это делает Королевство Арпен. У нас налоговая ставка намного выше. Если бы Королевство Арпен собирало налоги таким же образом как мы, то оно набирало бы минимум 300 миллионов золотых.

— Это всё равно значительно отличается от нас…

Лорды уже не могли не считаться с суммой в 300 миллионов золотых. Тем не менее, это всё ещё была слишком незначительная сумма по сравнению с Империей Хэйвен.

Но лицо Лафея было настолько серьёзным, что они поняли,

что это ещё не вся история.

— Если присмотреться, то реальный разрыв между нами ещё меньше. Начиная с объединения Центрального Континента, налоговый доход Империи Хэйвен стремительно падает.

Один из лордов спросил.

— Правильно ли я понял, что это происходит из-за недостатков в нашей системе? Вы уверены, что это не из-за недостатка ферм и шахт.

— Они тоже играют роль. Однако снижение налоговых поступлений от них настолько незначительно, что его можно вообще не учитывать.

— В таком случае, текущие налоговые поступления…

— 5,17 миллиардов золотых.

— Хм-м.

Послушались глубокие вздохи.

Что 8,8 миллиардов золотых, что 5,1 миллиардов золотых — это была огромная сумма денег. Но она уменьшилась на 3,7 миллиардов, поэтому они впервые почувствовали, что это большая проблема.

Раздававшийся смех над Королевством Арпен затих.

Большинство налоговых поступлений с их больших и малых территорий уменьшилось. Они думали, что это лишь временно и всё наладится после восстановления экономики. Но они не знали, что улетело настолько много доходов.

Лафей продолжил говорить.

— Тем временем мы сделали несколько ошибок и с нами произошла серия негативных ситуаций. Налоги продолжают стабильно собираться, несмотря на мятежников. Но, несмотря на восстановление экономики, налоговые поступления продолжают стремительно падать.

— Никто и не сомневался.

— Насколько они уменьшаются теперь?

Нетерпеливо спросили лорды.

Лафей решил честно объяснить всю серьёзность ситуации.

— Каждый месяц общее количество поступлений уменьшается на 300–400 миллионов золотых.

— Это абсурд…

Лидеры, которые уже знали эту информацию, промолчали.

Лорды мысленно погрузились в вычисления.

«Если налоговые поступления уменьшаются, значит становится меньше и мой доход».

Но на этом откровения не закончились.

Всё внимание было приковано к Лафею.

— Трудно назвать все причины сокращения налогов. Ущерб,

нанесённый нашими противниками перед своим падением, повреждения городов, смерти жителей, снижение производства, появление мятежников и ухудшение безопасности. Ещё одна существенная причина состоит в том, что игроки больше не любят охотиться на Центральном Континенте.

В Королевской Дороге все страстно желали стать более сильными.

Но после того, как Гильдия Гермес стала управлять Центральным Континентом благодаря мощи своих вооруженных сил, их пыл угас.

Люди в ней хотели лишь развлекаться и посещать курорты.

Ремесленники и инженеры стали работать не так упорно, как прежде.

Естественно, учитывая, что больше не было былого количества людей, посещающих города и подземелья, уменьшились и налоги.

Между тем лорды были погружены в свои мысли.

«Тут всё точно также, как в экономической сфере в реальности».

«Как всё сложно. Экономика… Я должен посетить несколько курсов по экономике».

Было очевидно, что их экономика в настоящее время находится в упадке. Они как-то должны были заставить экономику снова двигаться вверх.

Несмотря на это, лорды считали, что Империя Хэйвен всё равно имеет высокие налоговые поступления. Фактически, они накопили огромное богатство.

Однако следующие слова Лафея разрушили и эти их заблуждения.

— Как вы знаете, для поддержания Империи Хэйвен требуется много денег. Повсеместное поддержание инфраструктуры и военные расходы. Трудно оценить точно, но одни только эти затраты превышают 2 миллиарда золотых. Нам приходится подавлять мятежников, вкладывая в восстановление империи существенный капитал. Другими словами, скоро мы будем не в состоянии оплачивать данный пункт.

Империя Хэйвен, являющаяся гусем, несущим золотым яйца, находилась в паршивой ситуации.

Даже те, кто не был силён умом, были потрясены. Налоговые поступления оказались в критическом положении, поэтому конференц-зал притих.

— Для подавления наших врагов Империи Хэйвен требуется огромная военная мощь. Однако мощь наших вооруженных сил — это обоюдоострый меч. Она требует огромных затрат на

обслуживание и является якорем для экономического роста. В будущем нам придётся и поддерживать наши текущие вооруженные силы, и способствовать восстановлению экономики.

Лафей чётко выразил свои мысли.

Кроме того, он сделал предупреждение лордам, которые не следовали политике Гильдии Гермес.

В Империи Хэйвен было множество лордов. Так называемые основатели Гильдии Гермес! Они имели влиятельные армии и были назначены на территории, подконтрольные гильдии. Они предоставляли ресурсы для каждой захватнической войны. Также они являлись причиной особенно сильной военной мощи Центрального Континента.

Храбрые основатели купались в роскоши и устанавливали собственную систему управления. Они управляли только что завоёванными землями далеко от центра, до которых другим было мало дела. Лорды организовывали регулярную армию и взимали налоги. Им хотелось сосредоточиться на войне за объединение всего континента.

Все лорды, назначенные Гильдией Гермес, были именно такими. На своей территории лорды имели власть над множеством людей, и многие игроки им завидовали. Этим самым поддерживалась мотивация для достижения более высокого положения в гильдии. Но этот путь завёл их в тупик.

Лорды интересовались лишь войной и волновались исключительно об укреплении своей военной мощи, заставляя экономику ухудшиться. Молодые жители принимались на работу только в качестве солдат или кузнецов по выковке оружия.

Рынок предметов роскоши упал до одной трети, а экономический кризис затронул всю империю.

«Для начала мы должны установить централизованное правительство. А затем принять меры по восстановлению Центрального Континента».

Следовало принять множество мер по восстановлению экономики, и при этом добиться гарантии того, что лорды будут строго следовать им.

Когда дело дошло до завоевания Центрального Континента, лорды внесли в это огромный вклад.

В результате они по большей части обложили жителей налогами и присваивали себе богатства из казны вместо того, чтобы использовать их для восстановления экономики.

И хотя им приказали снизить налоги, этому приказу не последовала даже половина лордов. Конечно, это была ошибка безответственных лордов.

Центральный Континент традиционно управлялся таким

образом, что у кого были деньги, у того была и власть.

Лафею было не до Королевства Арпен.

С севера поступала информация, что число игроков ежедневно растёт, а производство и приключения стремительно увеличиваются.

Тамошняя обстановка очень отличалась от обстановки в Империи Хэйвен. Если экономическая ситуация не претерпит радикальных изменений, то их деревни и города могли обогнать империю по развитию за следующие 1–2 года.

Просто глядя на налоговые поступления, их положение особо не менялось, но их скорость развития была вне конкуренции.

Если бы Центральный Континент продолжил скатываться вниз, то Северный Континент возвысился бы подобно солнцу.

— Империя больше не должна стремиться к внешним завоеваниям. И если мы надолго затянем борьбу с мятежниками, то государственная мощь Империи Хэйвен будет постепенно снижаться. В будущем мы должны уделять больше внимания внутренним делам и экономике, а не войне.

Они решили использовать Замок Арен в качестве главного транспортного узла, и сосредоточиться на интенсивном развитии промышленности и городов.

Вместе с тем они должны были учитывать ответную реакцию игроков, а также вооружённые мятежи, вызванные повстанцами.

Прогресс был бы медленным, но Гильдия Гермес была обязана провести фундаментальную реформу.

* * *

Торговцы и жители столицы империи, Замка Арен, жаловались.

— Мы платим неподъёмные налоги. Считается, что они используются для развития Империи Хэйвен. Но цены на предметы роскоши продолжают расти. К нам приезжает всё меньше туристов, и если всё так и продолжится, то мы будем уничтожены.

— Они даже до сих пор не смогли остановить мятежников, а ведь они планируют завоевать весь континент. Бездарные самовлюблённые ублюдки.

— Разве инвестиции в сельскохозяйственный сектор не должны понижать стоимость продуктов? Я вкладываю в него всё, что могу, но цены на продукты не снижаются.

— Я должен делать деньги на рынке, ху-ху-ху. Хорошо бы обзавестись предметами роскоши. И мне всё равно, откуда они

будут украдены. В самом деле, кого сейчас волнует что-то подобное?

Торговцы на рынках столицы были недовольны торговыми расценками.

У торговцев и жителей накопилось множество претензий. В Империи Хэйвен было трудно заниматься бизнесом на территориях Туллен и Каламор.

— Разве в последние дни не ощущается нехватка продовольствия? Недавно также была нехватка материалов. Всему виной мятежники, но я не могу на них злиться. Империя просто вынудила их встать на подобный путь.

— У меня осталась куча нераспроданной одежды и оружия. Люди не в состоянии тратить на них деньги.

— Качество зерна с севера было превосходно, поэтому прискорбно, что его больше нельзя закупать. А ещё вино и сухофрукты. Среди моих клиентов много тех, кто выложил бы за эти продукты большие деньги.

— Мечи, выкованные кузнецами? Их трудно достать. Все кузнецы ушли.

В ответ на политику империи число представителей производственных и технических профессий, таких как кузнецы и фермеры, снизилось, в результате чего торговля упала.

После неудачного северного вторжения и краха Императорского Дворца Империи Хэйвен положение дел ухудшилось ещё больше.

Повсюду произошёл серьёзный экономический спад.

Это явление одновременно коснулось практически всех оккупированных территорий. Игроки также потеряли всякую мотивацию из-за высоких налогов.

— Отправиться на охоту? Давайте лучше просто поиграем.

— Заказ? Как же мне всё надоело. Я пошёл спать.

Безработные люди просто развлекались.

Среди игроков появилась тенденция ничего не делать.

— У меня слишком мало денег.

Они просто валялись на крышах зданий вокруг площадей, принимая солнечные ванны.

Некоторые игроки, узнав о ситуации в Империи Хэйвен, быстро продавали свои участки земли и дома.

Игроки-торговцы снизили свою активность. Мятежники по высокой стоимости скупали товары из других областей, но всё равно получали прибыль.

Все игроки на Центральном Континенте начали чувствовать тревогу.

И внезапно жители начали получать поставки еды, трав,

минералов и прочего. Товары были более дорогими, чем прежде, но Империя Хэйвен была довольна хотя бы тем, что исчезла проблема с дефицитом. Средний класс и дворяне также были рады глиняной посуде, вину, одежде и предметам искусства.

— Я буду часто торговать с вами будущим. Пожалуйста, приезжайте снова.

— Конечно. У нас будут любые товары, в которых вы нуждаетесь. За дополнительную плату.

Квест «Экстренное снабжение» был выполнен в полной мере.

Ваша доля на рынке составляет 12,32 %.

Они появились внезапно, словно кометы! Рынки Империи Хэйвен начали заполняться множеством товаров.

* * *

— В этом мире я никому не могу доверять.

Размышлял Ли Хен, просматривая интернет. На официальном сайте Королевской Дороги шли оживленные дискуссии по поводу вознаграждения за Виида.

— Это огромная сумма для Королевской Дороги. Гильдия Гермес реально не шутит?

— Поимка Виида.

— Возможность заработать целое состояние.

— Охота за удачей… Я буду безжалостен!

— Эти парни…

Проворчал Ли Хен.

Независимо от того, насколько людям не нравилась Гильдия Гермес, они были готовы сотрудничать с ней, если им предлагали что-нибудь взамен.

Он не мог их винить. Награда от Гильдии Гермес была настолько огромна, что Ли Хен бы и сам согласился её получить.

— Однако не все люди могут оказаться предателями.

На этот раз он открыл сайт Союза Тёмных Геймеров.

Название: Лучшая возможность для геймеров, которые хотят обеспечить себе достойную на пенсию!

Набор участников для охоты на Виида. Текущее количество — 240 человек. Я готов принять до 300 человек.

Название: Заработок денег с трофеев и квестов отнимает слишком много времени. Цены на экипировку в последние дни упали, поэтому мы должны отправиться за более щедрым вознаграждением.

— Куох, эти парни также…

Вознаграждение было настолько высоким, что люди собирались толпами, чтобы поохотиться на персонажа Ли Хена.

Однако он не был такой уж лёгкой добычей.

Встретить его в подземельях или охотничьих угодьях было очень нелегко. А сражаясь, он остерегался уловок со стороны зрителей.

Север же был переполнен дружелюбными игроками, поэтому он мог не беспокоиться за свою жизнь в таких больших городах, как Мора.

Если бы несколько охотников за головами попытались его убить, то они были бы уничтожены Виидом. Само собой, он мог вызвал Ван Хока и Торидо, и без труда отразить их нападение.

Труднее было бы, если бы он встретил Тёмных Геймеров, обладающих высоким уровнем, но тех было нелегко расшевелить. Если бы они потерпели неудачу, то потеряли бы профессиональное мастерство и уровни.

Данная позиция Тёмных Геймеров не изменилась даже из-за высокого вознаграждения.

Из-за диктатуры Гильдии Гермес роль Тёмных Геймеров в Королевской Дороге была резко уменьшена.

Некоторые Тёмные Геймеры переселялись в Королевстве Арпен и приносили с собой свои знания и приключения, а также положительно влияли на экономику. Многие из них также помогли в войне против Империи Хэйвен.

— Перемещаться станет намного труднее. Я должен использовать Скульптурную Трансформацию и в будущем быть ещё осторожнее.

Ли Хен просмотрел форум Союза Тёмных Геймеров.

Он проанализировал географию Версальского Континента, квесты и силы лордов Империи Хэйвен.

Он стал намного более осторожно принимать решения касательно охотничьих угодий.

— Я должен выбирать для себя время и место, которые предоставят мне наибольшее преимущество. Нужно максимально эффективно использовать партизанскую войну и силу ваяния…

Обширный Центральный Континент. С вивернами он мог качаться в любой области.

Замок Формос изначально не был его целью, но предоставленная возможность была слишком соблазнительна.

Он быстро изменил свой план и сожрал его с помощью мятежников и своих навыков некромантии. Ситуация, в которой он получил джекпот!

— Замок Формос был невероятным подарком. Что ж, во время

охоты в подземельях я просто должен остерегаться убийц и асасинов… Ситуация не очень-то и изменилась. Есть выражение, гласящее, что люди всегда будут вычерпывать воду из лодки.

Если бы Империя Хэйвен продолжила бороться с мятежниками, то её Золотой Век никогда бы не возвратился.

— Нужно убить кого-нибудь крупного. По-настоящему большого парня, которого нелегко одолеть.

В качестве следующей цели Ли Хен выбрал Рыцарей на Грифонах под командованием Мьюла.

Рыцари на грифонах были одной из самых влиятельных сил в армии Империи Хэйвен. Их было всего лишь 5,000, но их стратегическая ценность была потрясающей.

Стальные рыцари, летающие в небе на грифонах, могли на равных побороться с авианами. Они были знамениты своей неукротимостью в сражениях и полным уничтожением врагов.

В данный момент они поддерживали безопасность в нестабильном регионе Королевств Градиан и Нест.

— Если я избавлюсь от них, то империи будет трудно прийти в себя. Значит, я попробую.

В его голове пронеслось множество уловок и схем.

Естественно, он заранее тайно связался с КМС Медиа. Он не дал им никакой конкретной информации, но сказал оставить часть эфирного времени для своего видео.

* * *

Впервые за долгое время Ли Хен пошёл на рынок.

— Несколько креветок, пожалуйста.

— Насколько крупных? Сегодня на рассвете был богатый улов.

— Самых больших. Не волнуйтесь о цене. Дайте самых свежих, поскольку они будут зажарены.

— Ох, у вас, должно быть, грандиозное событие.

Вместо привычного замороженного крабового супа он купил рыбу, креветок и осьминогов на общую сумму в 50 000 вон.

— Ингредиенты для супа из морепродуктов.

Он также купил говядину на сумму 40 000 вон. И ещё на 20 000 вон свиной грудинки.

После этого владельцы магазинов смотрели на Ли Хена с нескрываемым любопытством.

— Вы действительно тратите столько денег?

— Да.

— У вас дома что-то случилось?

— Ничего.

— Не знаю, услышу ли я о вас когда-нибудь снова. Это похоже на последний ужин перед смертью…

— …

Странность ситуации была вполне понятна, ведь он практически никогда не тратил деньги.

Ли Хен шиковал при походах в супермаркеты и набирал кимбапы и гамбургеры только с истёкшим сроком годности и отдающиеся бесплатно.

Пальцы Ли Хена дрожали как у наркомана, когда он покупал вещи на рынке.

— Тратить столько на еду…

Он накупил кучу свежих ингредиентов, чтобы поужинать с Союн.

Требовалось много времени, чтобы его отношения с ней стали глубже.

У него были некоторые предрассудки по поводу того, что он не достоин Союн, из-за чего Ли Хен намеренно скрывал свои чувства.

На самом деле Ли Хен был просто бедным геймером. Он должен был оплачивать прожиточный минимум, ежемесячную арендную плату и коммунальные счета, к тому же он имел самоуважение.

Низкоквалифицированный человек! Он думал, что она встретит мужчину с более высоким положением.

Но мысли Ли Хена сильно изменились с тех времён. Теперь он не считал, что ему недостает денег по сравнению с другими людьми.

— Теперь я могу позволить себе купить носки Nike или рваные джинсы.

В прежние времена у него была всего одна пара джинсов на лето, осень, зиму и весну. Его джинсы стали настолько поношенными, что в области колен появились огромные дыры.

В прошлом он считал кошмарным покупать на 200 вон более дорогую соль или мёд.

Он также знал, что будет очень нелегко изменить её отношение к деньгам!

— В будущем это обещает быть забавным.

Ли Хен планировал вечером накрыть восхитительный ужин, а затем прочитать стихотворение, которое он написал специально для неё.

Он написал это стихотворение, путешествуя по Версальскому Континенту и создавая скульптуры. Честно говоря, он не был поэтом, но считал, что оно великолепно.

*Ты мне нравишься.*

*Гуляя в одиночку по холодным тёмным улицам,*

*Я проживал каждый день, словно пожилой почтальон, пока я не встретил тебя.*

*Ты озарила светом мою жизнь, как телепередача.*

*Моё сердце выделяет тепло, как зимнее электроодеяло или работающая газовая котельная.*

*Мои глаза захотели смотреть на тебя пристальнее,*

*Чем на новейший 75-дюймовый LED-телевизор.*

*Мои уши захотели слушать твой шёпот отчётливей,*

*Чем домашний кинотеатр с объёмным звуком системы Dolby.*

*Я бы установил на телефон безлимитные звонки,*

*Чтобы разговаривать с тобой каждый день.*

*Мои чувства к тебе более чисты, чем после воздухоочистителя;*

*Более прозрачны, чем после фильтра для воды;*

*Более безупречны, чем после циклонного пылесоса;*

*Но не чересчур раздуты, как рекламные телемагазины или вычурные декорации ресторанов.*

*Они столь же надёжны, как электрическая рисоварка.*

*Моё сердце пылает подобно сковородке на газовой плите.*

В отличие от метафорических стихов, это было прямолинейное стихотворение. Возможно, оно было столь же хорошо, как крупный розничный магазин.

Ли Хен подумал, что оно не совсем удачно.

— Я должен немного его изменить. Большие дома в Корее…

Он был бы рад жить в доме с несколькими детьми.

Ли Хен шёл с пакетами в обеих руках, когда увидел выгуливающего собаку старика.

Чжон Дюк-Су. Отец Союн.

Их глаза встретились.

— Ах, здравствуйте.

— Кхм кхм кхм!

«Как неловко. В прошлый раз он сказал мне остаться с ней хорошими друзьями или расстаться… Что же мне теперь ему сказать?»

«Я не ожидал его здесь встретить. Я просто прогуливался, так как сегодня хорошая погода. Я не подготовился к этому разговору. Что ж, я должен что-нибудь ответить».

Ли Хен и Чжон Дюк-Су сели на скамью в парке.

Они должны были поговорить друг с другом, но неловкость ситуации делала трудными любые слова.

На сердце у Ли Хена было тяжело, так как этот человек был отцом Союн. Они не были дружны, поэтому он не знал, с чего начать диалог. Ему было трудно представить, о чём можно говорить с кем-то, кто наделён большим богатством, властью или славой.

Но статус Чжона Дюк-Су в качестве председателя собственной компании закончился.

«В будущем он станет моим тестем. Будет проблематично, если он будет этому не рад».

«Он осуждает меня за мою прошлую попытку дать ему денег? Он знает, что ГК Хосунг развалилась на части?»

Каждый из них был обеспокоен разными вещами.

Ли Хен имел некоторое представление о положении дел в ГК Хосунг.

Финансовые затруднения ГК Хосунг некоторое время мелькали в новостях, поэтому он знал об этом, даже учитывая свою занятость в Королевской Дороге. ГК Хосунг полностью обанкротилась, что привело к большому количеству безработных. Однако при финансовой поддержке банков временные трудности были быстро улажены.

«Он знает, что я встречаюсь с ней? В последний раз я его видел во время сражения во Дворце Земли».

«У этого парня высокая репутация в Королевской Дороге. Он часто появляется на телепередачах. При прошлой нашей встрече я игнорировал его точно также, как и он меня сейчас. Ах… Помнит ли он тот момент во Дворце Земли? Хорошо, если у него не очень зоркий глаз. Но я не уверен».

Ли Хен и Чжон Дюк-Су целых 30 минут просто сидели и молча наблюдали друг за другом.

Твиит твиит твиит!

По парку летали воробьи и голуби, а маленькие дети с рюкзаками за спиной играли здесь после школы.

Было очень трудно что-либо проговорить!

Союн и чувство гордости обоих мужчин делали этот разговор трудным.

С точки зрения Чжона Дюк-Су, сидящий рядом человек был далеко не лучшей партией. Он уже говорил Ли Хену расстаться с его дочерью, так как переживал за неё.

С позиции отца такой обычный человек как Ли Хен не был достаточно хорош для его красивой и драгоценной дочери.

Его мнение о нём так и не изменилось, хоть он узнал о Ли Хене многое, живя поблизости. Ранее он порасспрашивал о Ли Хене, подписывая контракт с агентом по недвижимости.

— Что насчёт этого парня?

— Он знает кучу уловок. Обычно в его возрасте все развлекаются и пьют… а он интересуется только деньгами. Я слышал, что он скупает кое-какую землю неподалёку.

— В смысле?

— Землю вокруг парка, площадью в 1 500 квадратных метров. Это много, поскольку та область, вероятно, в течение 20 лет будет перестроена. Сейчас никому не интересно тратить деньги на постройку там жилых домов… Но есть шанс, что там построят торговые центры. Также там будет станция метро. Он быстро разбогатеет.

Мастер по спекуляции землёй!

Он откладывал деньги с доставки молока и газет и следил за землей, которую он купит в будущем. И он быстро продвигался в этом направлении.

Чжон Дюк-Су даже порасспросил о Ли Хене в местных супермаркетах и ресторанах.

— Тот молодой человек… Я не знаю, почему вы о нём спрашиваете, но… Моя дочь рассказала мне об одном неприятном инциденте, который произошёл, когда она училась в средней школе.

— И что там произошло?

— Он погнался за своей младшей сестрой, которая была на мотоцикле с другим мужчиной.

— И?

— Он поймал их. После этого конечности того мужчины были сломаны, а его сестра встала на правильный путь.

— … Он был один?

— Да, к тому же он был совсем молод. И с тех пор нет никого в этом районе, кто захотел бы связываться с этим молодым человеком. Вы должны знать это, если планируете и дальше жить в нашем районе.

Даже пожилые люди, пьющие рисовое вино, сплетничали о Ли Хене.

— Замечательный молодой человек…

— Хороший и прилежный парень. Именно таким должен быть каждый мужчина.

Даже пожилые люди не избежали влияния Ли Хена. Они провели в этом районе долгую жизнь и не любили людей со стороны.

Но бабушка Ли Хена провела здесь всю молодость. Кроме того, как только Ли Хен начал прилично зарабатывать, по праздникам он стал дарить пожилым людям подарки. Именно благодаря этому местные пенсионеры уважали его, несмотря на его молодой возраст.

Через сплетни и телепередачи отец Союн узнал много информации о Ли Хене.

«Страшный парень. У него характер политика. Моя дочь подпала под влияние этого человека, как и все остальные».

Чжон Дюк-Су решил позволить ему дружить с Союн. Он не хотел портить свои отношения с Союн, а это непременно бы произошло, если бы он выступил против Ли Хена.

Настроение Союн в последнее время стало настолько радужным, что у него не было причин обвинять его в чём-либо.

«Я просто хочу, чтобы они остались хорошими друзьями. Современная молодёжь всегда влюбляется по нескольку раз, прежде чем остепенится. Будет всё равно неплохо, если она выйдет замуж за кого-нибудь по-настоящему достойного чуть позже».

Чжон Дюк-Су решил начать разговор.

— У моей дочери всё хорошо?

— Да. Я сожалею о вашем бизнесе.

— Не стоит. Это моя ошибка: я не смог должным образом управиться с деньгами. И вторая моя ошибка: я слишком сильно доверял нижестоящим людям.

— Это нормально. Я вас отлично понимаю.

Снова наступил период тишины. Чжон Дюк-Су пристально посмотрел на сумки с покупками, которые были у Ли Хена.

— Кажется, ты ходил на рынок.

— Да. Я готовлюсь к ужину.

— Здесь довольно много морепродуктов.

— Союн нравится суп из морепродуктов. Этим вечером мы будем есть именно его.

— Вы обедаете вместе?

— Да.

— Что? Вы едите под одной крышей? Одни?

— Д-да. Хотя иногда моей сестре нравится есть вместе с нами.

Снова тишина.

Самой трудной задачей для отца было не влезать в отношения своего ребёнка. Он должен был быть мягче.

Но он чувствовал себя расстроенным после услышанного.

Ли Хен заметил это и осторожно произнёс.

— Вы кажетесь обеспокоенным, может мне отменить ужин?

— Не стоит. В современном мире это вполне нормально. Мои взгляды на отношения между мужчиной и женщиной кажутся тебе старомодными?

— Конечно нет.

— Не обращай на меня внимания.

— В таком случае… здесь достаточно еды, поэтому не хотели бы вы прийти к нам на ужин?

Чжон Дюк-Су действительно хотел поужинать с ними вместе. Ужин с его дочерью и её другом. Любой родитель хотел бы этого.

Двор Ли Хена и Союн был большим, поэтому они могли жарить мясо и общаться весь вечер.

Несмотря на своё величие и богатство, он не хотел возвращаться в свой пустой дом. С того времени, как он перестал занимать пост председателя, ни один из его друзей больше не навестил его. Он жил затворнической жизнью, проводя её лишь в Королевской Дороге.

— Ну, я уже поел.

— Ясно. Это печально, но ничего не поделаешь.

— Кха-кха!

Чжон Дюк-Су внезапно закашлялся.

«Вот тупой ублюдок! Не знает основных правил приличия. Всегда нужно предлагать дважды».

Однако он пытался быть дружелюбным по отношению к другу своей дочери.

Чжон Дюк-Су был председателем крупной корпорации, и сейчас его голова заполнилась мыслями.

«Я должен подружиться с ним. Ради улучшения отношений с дочерью. Постепенно, со временем… ху-ху-ху».

Вдруг Ли Хен проговорил.

— Я думаю, что видел вас в Королевской Дороге… Вы носите экипировку торговца?

— Вот уж точно нет… Я бы не забыл, если бы встретил тебя. Ху-ху-ху. Я не понимаю, о чём ты говоришь.

— Он был точной вашей копией. Только подбородок был немного помясистей, а живот выпирал немного больше, чем у вас.

— Это хорошая шутка. Я действительно похож на человека, который выглядит, как шут?

— Конечно нет.

Чжона Дюк-Су прошиб холодный пот.

Он не был так взволнован, даже когда его вышибли из его же собственной компании. Но он не мог показать этого.

В Королевской Дороге торговец Барт не мог сравниться с Богом Войны Виидом.

Гордость мужчин — это действительно нечто тонкое и сложное.

— Мой юный друг, я вижу у тебя тёмные мешки под глазами. Это совершенно точно был не я.

— Что ж, вы правы. Он носил устаревший костюм торговца. Это значит, что его счётные навыки высоки, но удача новичка,

вероятно, закончилась…

— Что, серьёзно? Ах, вот почему я провалил ту сделку. Как несправедливо!

— …

— …

Ли Хен и Чжон Дюк-Су одновременно отвернулись друг от друга и начали смотреть на парк.

«Я был прав».

«Нет, да кто этот парень?»

* * *

Виид снова подключился к Королевской Дороге.

Его целью были Рыцари на Грифонах Мьюла!

— Они добыча, которую я должен непременно поймать.

Он по собственному опыту знал, что произойдёт, если тронуть престижную гильдию.

«Они получили несколько ударов, значит теперь они расставят на меня ловушки?»

Виид вычислил области, в которых, вероятно, будет высокое число поджидающих игроков Гильдии Гермес.

Они установили мышеловку и ждали возможности напасть.

У него уже было некоторое понимание уловок Лафея.

Десятки игроков должны были скрываться в дальних углах известных подземелий, чтобы при случае броситься в наступление. Он постоянно был в серьёзной опасности, находясь на Центральном Континенте.

У Виида возникла идея.

«Очевидно, что они ждут меня во множестве мест. Если они меня поймают, то получат очень большую прибыль. Но не лучше ли вместо того, чтобы идти в подобные места, напасть там, где меня не ожидают увидеть?»

Виид даже не задумывался о нападении на малоизвестные локации и дешёвые цели.

Вместо них он в любой момент мог посвятить себя охоте и квестам на севере.

Однако сейчас у него в запасе осталось всего семь дней до крайнего срока квеста дракона. Квест мог закончиться простой доставкой, но также мог привести к большому приключению.

«Рыцари Мьюла будут принесены в жертву. Даже Гильдия Гермес пошатнётся от такого удара».

Они начали бы постоянно думать о Виде. Они больше не смогли бы чувствовать себя абсолютно спокойно во время охоты,

квестов и подавления мятежников.

Маленький урожай привел бы к большой прибыли.

Кроме получения прибыли, он также подорвал бы ощущение абсолютной непобедимости, которое было у Гильдии Гермес.

После Декарда и Замка Формос, Рыцари Мьюла были наилучшим выбором. Гильдия Гермес не была к такому подготовлена.

— Элитный отряд Империи Хэйвен. Рыцари Мьюла, обладающие огромными уникальными способностями. Будет трудно заманить грифонов в ловушку. Но это не значит, что у них совершенно нет уязвимых мест. Будет забавно проучить их.

Виид использовал умение Юрин, чтобы переместиться в Королевство Градиан.

Королевство Градиан было покрыто лесами и горами.

Там также обитали эльфы и расы, которые вообще редко где встречались.

Благодаря своей склонности к природе, этим королевством когда-то управляли Наёмники Чёрного Меча.

* * *

— Мы продолжаем нести потери на фронте. Но поддержание партизанской войны… позволяет нам постоянно вредить империи.

Мичел, являющийся лидером Наёмников Чёрного Меча, раздавал команды.

Они не пытались возвратить себе отобранные Империей Хэйвен Королевства Градиан и Нест.

Вместо этого они просто грабили караваны и вредили армии.

Если Империя Хэйвен ослабнет, то однажды появится шанс.

Половина сил Наёмников Чёрного Меча состояла из наёмников, преследуемых Империей Хэйвен.

Однако Мичел из Наёмников Чёрного Меча получил секретное письмо.

— Бог Войны Виид?

Он получил письмо от Карлиза из Гильдии Чёрного Льва.

Виид встретил нескольких игроков Гильдии Чёрного Льва в Замке Формос и передал через них письмо Мичелу.

Запечатанный конверт не был подделкой, а значит содержимое письма было крайне важным.

*Ночь полнолуния.*

*Прикажи армии вторгнуться в Вершину Крейпа.*

*Я приготовлю вам воздушное блюдо.*

Оно было коротким, поэтому он прочитал его быстро. Но он ничего не понял.

— Это… пароль?

Он переворачивал письмо вверх ногами и читал предложения в произвольном порядке. Он даже пропитал его водой и собирался поджечь, но так ничего и не обнаружил.

— Войска Наёмников Чёрного Меча…

Послание Виида было абсурдно.

Письмо ему принёс Гегель из Гильдии Чёрного Льва, поэтому Мичел спросил его.

— Это письмо послал действительно Виид?

— Да, именно так. Я вижу, вы сомневаетесь.

— Письмо может быть ловушкой Гильдии Гермес.

Гегель рассмеялся, будто ему рассказали анекдот.

— Хех, Виид тот, кого я лично очень хорошо знаю. Вы не должны беспокоиться насчёт него.

— Ух-х, значит я могу ему доверять.

У Гегеля был неоспоримый авторитет в Гильдии Чёрного Льва. Но об этом знали немногие люди.

Карлиз из Гильдии Чёрного Льва также дал гарантию, что письмо было написано лично Виидом.

Тогда Гегель спросил.

— И вы действительно собираетесь вторгнуться в Вершину Крейпа? Её будет трудно захватить.

Вершина Крейпа была крепостью, расположенной на утёсе скалы!

Она была расположена чуть севернее Королевского Дворца королевства Градиан, и местный лорд использовал её для управления регионом.

Там располагались многочисленные силы Империи Хэйвен, к тому же это была крупная крепость.

Когда Империя Хэйвен завоёвывала Королевство Градиан, Наёмники Чёрного Меча, расположенные в Вершине Крейпа, смогли сопротивляться врагу в течение четырёх дней.

В данный момент область Градиан была нестабильна, но это всё равно было безумием.

Мичел тоже считал, что это смешно.

«Сказал мне вторгнуться туда без каких-либо предварительных объяснений и даже не стал ничего обсуждать? Он должен был предоставить мне разумный план!»

С точки зрения Наёмников Чёрного Меча, было лучше отклонить это предложение.

«Нет».

Однако Мичел был соблазнён идеей напасть на Вершину Крейпа.

Гильдия Гермес развила значительный успех, и престижные гильдии не смогли остановить её.

До сих пор Виид был единственным, кто смог причинить ей реальный вред.

Виид крушил Гильдию Гермес так, что был достоин уважения.

«Его действия говорят громче слов. Этот человек невероятен. Учитывая недавние действия Виида против Гильдии Гермес, я вполне допускаю наше с ним сотрудничество».

Его мысль продолжалась.

«Гильдия Гермес слишком сильна. Прямо сейчас я не могу победить её. У нас нет точки опоры. Нам предстоит длинный путь, если мы продолжим наносить ей ущерб одной лишь партизанской войной. А это шанс. Да, я должен воспользоваться этой возможностью, раз уж она сама пришла мне в руки».

Мичел кивнул задавшему вопрос Гегелю.

— Конечно, мы непременно вторгнемся туда.

— Серьёзно? Но как вы приняли такое решение?

Мичел ещё раз посмотрел на короткое письмо Виида.

Было ощущение, что тот что-то задумал.

Он чувствовал, что Виид всё делает обдуманно. Ему больше не нужно было множества убедительных слов.

Нахальные слова Виида выражали уверенность.

— Однажды наступит день, когда ты возглавишь многочисленный отряд. И ты научишься мыслить иначе, нежели простые люди.

Мичел одарил Гегеля многозначительным пристальным взглядом.

Члены Наёмников Чёрного Меча смотрели свысока на Гегеля. Он был знаком с Виидом, но не мог сравниться с положением Мичела.

Однако тот лишь почтительно склонил голову.

— Я понимаю, что вы имеете в виду.

— Хорошо, что понимаешь. Если ты продолжишь развиваться, то когда-нибудь сможешь стоять плечом к плечу со мной.

* * *

После отправки письма Наёмникам Чёрного Меча, Виид тут же выбросил его из головы.

— Конечно, они прибудут. Они не дураки.

Письмо было безопасно доставлено Наёмникам Чёрного Меча, и он был уверен, что оно убедит их.

Он преуспевал в своих действиях.

Значит, с ним они могли достигнуть победы.

Но было невозможно гарантировать победу, не имея определенного плана по противостоянию рыцарям на грифонах.

Грифоны могли взлететь на своих крыльях и расправиться с целым отрядом воинов.

Рыцарь Мьюл непременно вмешался бы при возникновении каких-либо обстоятельств, несущих вред Империи Хэйвен.

Виид перерыл интернет и нашёл обзор его экипировки.

— Шлем дракона, инкрустированный 999-ю сапфирами? Запечатанное Копьё Грома для дальних атак, полный потенциал которого до сих пор не раскрыт?

Он был с ног до головы увешан сокровищами.

У него был меч, щит и лук высших эльфов, которые можно было продать по самым высоким ценам на аукционах.

Этот рыцарь, летающий на грифоне, владел лучшей экипировкой.

— Интересно, есть ли у него ещё более крутые предметы, не показанные общественности?

Рыцарь Мьюла был убийцей.

Если бы он погиб, то с него, вероятно, выпало бы один или два хороших предмета.

— Его несомненно нужно убить. У меня большие затраты на проживание.

Виид считал, что достаточно было просто начать.

— В таком случае, я нападу 15-го. Я назначил встречу с мятежниками на полнолуние.

Он сделал предложение Наёмникам Чёрного Меча, но его план не опирался на них.

План Виида был относительно прост.

«Оценить ситуацию и напасть! И получить сокровища».

Вместо того, чтобы ждать, пока Наёмники Чёрного Меча сокрушат врага своими отрядами, он предпочёл использовать свою обычную стратегию.

* * *

И наконец взошла полная луна.

— Казните всех мятежников!

В области Градиан произошло восстание! Мятежники вступили в сражение с Империей Хэйвен. Мятежники совершили

одновременное нападение на города и деревни.

Войска Грифонов Мьюла стали вылетать из Вершины Крейпа для поддержки каждого города.

Наёмники Чёрного Меча, скрывающиеся в тёмном лесу, были рады.

— Удивительно. Спланировать нечто подобное…

Участники были полны восхищения.

Мичел сказал своему помощнику.

— Возможно, это зародилось в голове у Виида, но мы будем теми, кто осуществит его план. Мы войдём в ворота…

— И у нас не будет никаких проблем?

— Точно. Наша роль заключается в возвращении себе Вершины Крейпа. Это станет гарантией того, что мы сможем предъявить права на Королевство Градиан.

— Я думаю точно также. Виид окажется лишь стартовой площадкой для борьбы против Империи Хэйвен.

— Ох-х, такой великий план…

— Виид удивителен, но проницательность Мичела намного больше.

— Ну, теперь всё зависит от нашей способности занять Вершину Крейпа.

Несмотря на сложный рельеф, Королевство Градиан было наилучшей точкой для защиты Центрального Континента с запада.

Мичел и другие игроки смогли бы использовать его в дальнейших сражениях.

«Виид будет нападать на многочисленные города Центрального Континента совершенно напрасно».

«Бог Войны. Это действительно экстраординарная стратегия. Но мы тоже умеем мыслить, как ты. Хочешь, я оставлю тебе роль подружки невесты?»

«Мы неизбежно заполучим трон».

Наёмники Чёрного Меча стали тихо выползать из кустов. Они ждали, пока войска отойдут подальше от Вершины Крейпа!

Приблизительно через час наёмники начали подниматься с земли.

Стены Вершины Крейпа были высотой в 40 метров. Было трудно тайно подтащить сюда осадные орудия, но они изучили каждый укромный угол и трещину крепости.

— Проникайте через канализацию.

— Мы уже в кухонных помещениях.

— Что с южной долиной?

— 80 человек вошли оттуда, используя чёрный ход.

— Хорошо. Пошлите войскам сигнал к атаке!

— Есть!

Над Вершиной Крейпа возникла красная вспышка.

— Ва-а-а-ах!

— Сметём Империю Хэйвен.

— Наёмники Чёрного Меча вернулись. Отрежем им головы!

— Убивайте лидеров отрядов. За мной!

Полуночная осада!

Как только Наёмники Чёрного Меча начали атаку, на стенах и воротах Вершины Крейпа зажглись магические фонари.

Судя по немедленно вспыхнувшим сражениям, было похоже, что Империя Хэйвен ждала их.

# Глава 3. Особенности Рыцарей на Грифонах Мьюла

— А-а-а-ак!

— Эти люди оказались достаточно глупы, чтобы прийти сюда умереть! Уничтожим их.

*Ж-жангуеранг!*

*Куру-ру-рунг.*

Виид проник в Вершину Крейпа.

Снаружи продолжалось жестокое сражение, поскольку крепость сотрясалась от магии и стрел.

«Судя по звукам сражения… прибыли почти все силы Наёмников Чёрного Меча. Но не слишком ли они послушные?»

Всё проходило настолько гладко, что чувствовалось в этом что-то неправильное. Было сложно не нервничать, ведь эта область принадлежала Гильдии Гермес.

«Наёмники Чёрного Меча должны сыграть свою роль на отлично».

Мятежники думали, что это был план Наёмников Чёрного Меча. Ни один из них не догадывался, что в этом месте находится Виид.

В то время как Виид находился в глубоких раздумьях, к нему приблизилась самка грифона.

*Куо-о-ох. К-куох. К-куо-о-о-ох!*

Она соблазнительно тёрлась о него лицом и бедрами. Она делала это так, что несовершеннолетним детям нужно было запретить просмотр этого момента по телевидению!

Виид громко выкрикнул.

— Куак!

После этого он поспешно отбежал от грифона-самки!

*Джа-а-е-е-е-е-енг.*

Однако самки продолжали одаривать его томными взглядами и не прекращали свои ухаживания. Они были меньше, чем виверны, но у грифонов был настойчивый и агрессивный характер.

Виид не вошёл в двери Вершины Крейпа как простой человек.

Самец-грифон!

Он использовал Скульптурную Трансформацию, чтобы превратиться в дикого грифона-самца со шрамом на боку, и в таком виде проник в гнездо в Вершине Крейпа.

*Кууонг!*

Другие грифоны-самцы были лишены своего влияния и

отступили в угол. Поначалу, когда Виид только появился, грифоны-самцы попытались определить его место в иерархии.

*Куахат!*

Они делали угрожающие жесты, раздували грудь и раскрывали крылья.

Однако Виид-грифон просто покачал своей головой. Он вступил в сражение, нанося удары крыльями и пуская в ход клюв. Группа грифонов-самцов была повержена четырьмя последовательными атаками.

С другой стороны, самки наоборот устремились к нему, так как он произвёл впечатление сильного самца.

«Чёрт. Неужели я сделал эту скульптуру чересчур прекрасной? Она походит на ошеломляющую внешность Каричи».

Виид узнал об особенностях летающих существ после вырезания виверн.

Он был знаком с внешним обликом грифонов. Борясь с суллейонами, ему довелось спасать арнинов, саблезубого тигра и грифонов. Размеры грифонов различались в зависимости от региона, но выглядели они везде практически одинаково.

Виид трансформировался в гордого грифона с дикими глазами и золотой гривой. Вот почему самки всё продолжали приближаться к нему.

— Куа-а-анг!

Виид издал громкий рёв.

Женщины поспешно отступили, но показали признаки экстаза от его голоса.

«Чёрт, моя проклятая популярность. В итоге всё закончится тем, что я пострадаю от самок грифонов».

Виид с нетерпением ждал своего шанса.

У Рыцарей Мьюла было в общей сложности 5 000 рыцарей. 3 500 рыцарей на грифонах были посланы для подавления мятежников. Это означало, что здесь осталось лишь 1 500 воинов и сам Мьюл, оставленный в тылу на случай чрезвычайной ситуации.

Он дожидался Наёмников Чёрного Меча, чтобы пойти на них в наступление.

— Враги пришли. Армии приготовиться!

В гнездо грифонов вошли 1000 рыцарей. Рыцари стали проверять экипировку на своих личных грифонах.

Наездники на грифонах носили мечи, копья или луки! Тела грифонов облачили в специальные доспехи, блокирующие магические атаки.

— Разделитесь на группы по 250 человек.

— Есть!

— Будем надеяться, что у нас будет много возможностей для богатой охоты. Враги, находящиеся на земле, не могут нам противостоять, поэтому не слишком подставляйтесь.

— Само собой.

Подразделения грифонов направились к выходу из башни и расправили свои крылья.

Силы Наёмников Чёрного Меча в данный момент пытались спрятаться в укрытиях, но они становились добычей грифонов. Это походило на чувства Виида, когда он мог легко поймать любое живое существо на земле во время полёта на виверне.

Фактически, охота с луком стала бы легче, если бы он мог быстро летать по небу. Конечно, существовали ещё огромные монстры уровня босса с уникальными навыками, которые не сдвигались с места и от десятков стрел.

«Мьюл всё ещё не пришёл».

Виид немного нервничал.

Ему было плевать на мятежников и Наёмников Чёрного Меча, главное, чтобы появился рыцарь Мьюл. Если бы он остался в крепости, то Виид упустил бы свой шанс.

Он мог бы создать 2-й и 3-й шанс, но вероятность успеха становилась бы с каждым разом всё меньше.

Виид проник в Вершину Крейпа только ради одного единственного человека.

«Ситуация накаляется… Наёмники Чёрного Меча должны держаться».

Звуки битвы и взрывов могли примерно описать ему, что происходит снаружи.

Наёмники Чёрного Меча намеревались завладеть этим королевством и притащили сюда все свои войска после получения послания от Виида.

Они мобилизовали свою армию, чтобы свергнуть местного губернатора. Это неожиданное развёртывание было вызвано письмом Виида.

Наконец, Мьюл с оставшимися 400 людьми тоже поднялся в гнездо грифона.

— Вторжение в крепость было отражено. Однако нам ещё рано расслабляться. В этом сражении мы должны истребить всех нарушителей спокойствия нашей империи. Убедитесь в смерти всех важных фигур, даже если придётся их преследовать.

— Есть!

— Мы преподадим им урок того, насколько глупо связываться с Империей Хэйвен. По сёдлам!

Рыцари отыскали своих грифонов и взобрались на них.

«Вероятно, в запасе осталось ещё 100 воинов».

Виид встал, гордо вскинув свою величественную голову.

В этом сражении Рыцари Мьюла боролись бы в воздухе с Наёмниками Чёрного Меча, находящимися на земле. Началась бы жестокая конкуренция за право атаковать Мьюла.

Ради этого плана он уже переместил свои характеристики от Разрушения Скульптуры в Ловкость. Он был готов к грязному бою в воздухе.

— Ох, внешность этого грифона довольно хороша.

Мьюл отвернулся от своего грифона, поскольку заметил Виида.

У него был исключительный грифон, но к сожалению, тот был нещадно избит Виидом и теперь свернулся калачиком в углу.

— Я первый раз вижу такого большого и хорошо выглядящего грифона. Когда это мы получили подобный экземпляр? Это просто фантастический грифон.

Мьюл проверил зубы Виида, а также прошёлся пальцами глубоко между перьями на его плечах и крыльях.

Виид придирчиво ваял эту скульптуру, добиваясь отсутствия каких-либо подозрительных деталей.

«Хех, ты не разоблачишь меня, независимо от того, насколько внимательно будешь смотреть».

Но он не мог не занервничать, поскольку руки Мьюла приблизились к его задней части. К счастью, осмотр ограничился его задними ногами.

— У этого грифона большой потенциал. Кто его поймал?

Виид залетел в гнездо сам по себе, ведь сейчас он только притворялся грифоном. Но ситуация со сражением требовала срочности, и Мьюлу был нужен самый мощный экземпляр.

Его помощники объяснили ситуацию.

— Он оставил гнездо после вылупления и возвратился, когда полностью вырос.

— В последнее время извне прилетает множество свободных грифонов. Это происходит благодаря репутации капитана Мьюла.

Естественно, они выдумали объяснение. Их цель состояла в том, чтобы заставить Мьюла почувствовать себя хорошо.

— Что ж, вы получите вознаграждение за хорошее обращение с грифонами. Сегодня я буду использовать именно этого грифона.

— Серьёзно? Грифон не принадлежит лично вам, поэтому ваша боевая мощь упадёт.

— У Наёмников Чёрного Меча нет ни единого шанса захватить крепость. Они глупы, но они использовали восстание мятежников как возможность для нападения. Это сражение не доставит мне никаких хлопот, поэтому я просто использую его как возможность приручить этого грифона.

— Мы сделаем все приготовления.

На Виида были надеты доспехи грифона.

Уникальные доспехи грифона Империи Хэйвен. Они состояли из шлема, панциря, щитков для крыльев и защиты для когтей. У каждого предмета были минимальные требования от 250-го уровня. Это было низко для обычных игроков, но как раз подходило грифонам. Уникальные предметы были произведены в магических цехах Империи Хэйвен.

> Вы надели комплект экипировки Золотого Сапфирового Грифона.
>
> Эффект комплекта экипировки увеличивает диапазон вашего обзора в 2,1 раза.
>
> Знание увеличивается на 136.
>
> Физическая и магическая защита увеличиваются на 216 %.
>
> Скорость полёта увеличивается на 34 %.
>
> Потребление Выносливости во время полёта снижается.

Комплект магических доспехов!

«Ох-х-х-х».

В то время, как на Виида надевали доспехи, он вёл себя, как кроткая овечка. Он даже выставил вперёд свой клюв, когда почувствовал, что чего-то не хватает.

— Ох, чуть не забыл.

> Вы надели Боевой Золотой Клюв.
>
> Урон клювом увеличивается в 3,2 раза.
>
> Если враг более слаб, существует 16 %-й шанс прервать его атаку.

Это походило на вручение в руки грабителям банка пулемётов!

Мьюл прикрепил к шее Виида уздечку и с удовлетворением уселся в седло.

— Несмотря на свою внешность, у этого грифона хорошее поведение.

> Вас оседлал рыцарь.
>
> Его навыки лидерства увеличили вашу скорость передвижения по воздуху на 47 %.
>
> Способности тела увеличились на 21 %.

Мьюл потянул уздечку.

— Давай хорошенько развлечёмся сегодня!

Виид с лёгкостью поднялся в воздух.

* * *

Потрясающий вид ночного неба над Вершиной Крейпа!

Повсюду летали заклинания, поскольку Наёмники Чёрного Меча пытались сбить воинов Империи Хэйвен.

Стрелы летели то назад, то вперёд на протяжении нескольких километров, а воины сталкивались друг с другом мечами.

«Потрясающее зрелище. Здесь множество влиятельных людей».

Воины на грифонах пикировали к земле, доминируя в небе.

Виид изменил свою расу на грифона, и поэтому ночь в его глазах была подобна солнечному дню.

Наёмники Чёрного Меча в прошлом были могучей силой, контролирующей Королевства Градиан и Нест.

В лучшие их времена большинство наёмников континента принадлежали к Наёмникам Чёрного Меча.

Несмотря на потерю большинства членов, ещё остались наёмники, готовые обнажить свои мечи ради гильдии.

Мичел принёс больше пользы наёмникам по сравнению с другими гильдиями и объединил их в крепкую организацию.

Организаторские способности и чувство преданности Мичела были высоки, поэтому он пользовался большой популярностью среди игроков из других стран.

— Здесь много добычи. Вперёд!

Мьюл потянул уздечку. Это означало снижаться к земле!

Виид скосил глаза и увидел вокруг Мьюла множество воинов на грифонах.

«Сейчас ещё не время. Что ж, давай немного позабавимся».

Виид слегка вдохнул и направился к земле.

«Я покажу ему, насколько весело кататься на моей спине. Это должно быть действительно забавно».

Он сложил широкие крылья и ускорился.

Вы использовали лётный навык Проникающее Копьё.

Вы применили навык мастера Скорость Ветра.

Вы привели в действие навык мастера Кратчайшая Дистанция.

Вы применили навык мастера Искусство Ускорения.

Это были навыки, которые он получил, когда переместил свои характеристики от Разрушения Скульптуры в Ловкость.

*Суае-е-е-е-ек.*

Он нёсся с небес на землю подобно лучу света.

Он пробивался сквозь плотное сопротивление воздуха с великой мощью и скоростью.

— Капитан в опасности!

— Мы должны спасти капитана…

Находящиеся возле Мьюла наездники на грифонах были потрясены.

Мьюл крепко вцепился в уздечку.

— Взлетай вверх! Поднимайся! Поднимайся!

Расстояние до земли сокращалось.

500 метров.

320 метров.

140 метров.

60 метров.

Было похоже, что грифон, на котором летел Мьюл, устал от жизни и решил совершить самоубийство.

«Ещё, ещё».

Взгляд Виида был спокоен и хладнокровен.

Как только он оказался в 22-х метрах от земли, он широко расправил крылья.

— Куе-е-еек!

Он стал со всей силой сопротивляться огромной скорости.

Ветер свистел со всех сторон, будто в шторм, а все мышцы его тела, включая крылья, находились в крайнем напряжении.

Он был совсем рядом с землей, но благодаря своей ловкости и силе, он смог изменить направление полёта.

— Куох-х-х!

Он даже не коснулся земли.

«Ну как тебе? Действительно было весело?»

Мьюл едва держался за уздечку.

— Угх, этот дикий грифон…

Он был опытным рыцарем, но не сомневался, что врежется в землю.

Виид с Мьюлом использовали сильный поток ветра, чтобы выправить полёт. Его лапы были быстры, но он жаждал ещё большей скорости благодаря крыльям.

Грифон был создан для быстрых и мощных движений.

«Что есть жизнь? Я постараюсь выпустить всё накопленное напряжение».

Наёмники Чёрного Меча просто тупо на него глазели.

Нечто внезапно упало с небес, а затем направилось к ним. Это походило на мчащийся на максимальной скорости грузовик! Всё произошло за кратчайший миг, длящийся лишь секунду.

«Примерно 460-е уровни? У некоторых из вас довольно хорошая экипировка. Я немного сожалею, но… кто виноват, что вы оказались у меня на пути?»

Виид беспощадно сносил воинов во время полёта.

— Куе-е-ек!

Вы нанесли критический удар.

Враги были полностью раскрыты, и их здоровье уменьшилось на 31 %.

Быстрое нападение, которого невозможно было избежать!

По здравому смыслу любой человек должен был защищаться. Противник мог использовать против него меч, щит, или же начать пускать стрелы, чтобы он отклонился от прямого курса.

Но грифон упал с небес так внезапно, что они даже не успели подумать, что их атакуют!

«Не умерли. Я должен убить Мьюла, но тогда я лишусь маскировки. Так почему бы мне для начала не съесть несколько питательных гарниров?»

Виид вовсю пользовался когтями и клювом, проносясь мимо воинов.

Его целями становилась как Империя Хэйвен, так и Наёмники Чёрного Меча.

Неистовый и жестокий грифон.

Он разбрасывал солдат в стороны взмахами широких крыльев.

— П-потрясающе.

Все восхищались его неистовым духом.

Виид показывал яростные навыки полёта, при этом неся на себе всадника. Он мог непринуждённо управлять своими крыльями как при полётах на большие расстояния, так и в бою.

Грифон мог использовать потоки ветра, а также менять центр тяжести своего тела. Идеальное чувство равновесия и манёвренность. Также у него была врождённая агрессия, которая заставляла его бездумно атаковать всех людей на земле.

«Лишь одна фигура… и всё же грифон является великолепной пешкой в сражении».

Летающий монстр с агрессивным характером был превосходен.

Рыцари мечтали о таком грифоне, только одомашненном.

— Огненный Взрыв!

— Ледяная Стрела!

— Туда!

Маги Наёмников Чёрного Меча бросали заклинания, но Виид реагировал раньше, чем Мьюл что-либо осознавал. Десятки ледяных и огненных заклинаний летали в ночном небе.

Виид заметил приближение заклинаний и развернул свои крылья по диагонали. В этот миг он начал вращаться и избежал всех заклинаний.

Краткий и точный манёвр уклонения. После его завершения он ускорился и начал клевать магов.

— Куа-а-ак! Помогите мне!

Ку ку куа куа куа куак!

Среди Наёмников Чёрного Меча было много убийц. Это означало, что он мог убивать воинов с красными именами без каких-либо штрафов.

— Куо-о-о-ох!

Виид издал странный звук.

Множество глаз смотрели, как он летит по небу. Он не мог собрать трофеи с мертвецов, поэтому было ощущение, что он собирается взорваться!

Мьюл испытывал сложные чувства, находясь на таком грифоне.

«Удивительный монстр, которого устрашится любой. Теперь я смогу воспитать легенду. Моя скорость охоты станет намного быстрее. Позже я даже смогу охотиться на Бадырея и Бога Войны Виида. В небе я стану непобедим».

Его сердце бешено билось от волнения.

Этот грифон являлся молниеносным и жестким оружием, и стоил больше, чем все остальные представители его вида.

— Позволь мне использовать свои навыки!

Мьюл вытащил длинное копьё.

Запечатанное Копьё Грома. Оно было примерно 20-ти метров длиной и могло использоваться для дальних атак ударами молний. У него было огромное ограничение — от 570-го уровня. Мьюл ещё не достиг даже 500-го уровня, но мог использовать его с некоторыми ограничениями благодаря профессии рыцаря.

— Снизься немного!

Мьюл отдал Виду приказ, крепко схватившись за уздечку.

«Немного больше веселья. Что ж, я ничего не потеряю, если уступлю ему».

От копья Мьюла во все стороны полетели удары молний.

*Куа-ру-ру-рунг!*

*Куа-а-а-а-а-ах!*

На землю обрушился шквал ударов и по цепочке нанёс урон

десяткам людей.

Виид перемещался на высокой скорости, а в это время Мьюл наносил урон толпам врагов.

Он использовал рельеф местности и растительность, чтобы избегать всех стрел и магических атак.

— Удар свысока.

— Есть, Капитан!

170 воинов на грифонах Мьюла достали свои копья.

Войска на грифонах являлись оружием Империи Хэйвен, и жители слагали легенды об их непобедимости.

Они пронеслись низко над землей и разнесли Наёмников Чёрного Меча.

Даже конным рыцарям было трудно остановить наездников на грифонах, которые могли свободно передвигаться по небу. Когда в них бросали разрушительные магические заклинания, они рассеивались, и затем собрались вновь, чтобы возобновить нападение.

Игрокам приходилось концентрироваться на одиночных целях, а также тех, кто нёсся с неба непосредственно на них.

Войска Вершины Крейпа наносили ужасный урон Наёмникам Чёрного Меча.

Виид и Мьюл отлично дополняли друг друга, убивая магов и наёмников.

— Невероятно…

Игроки Наёмников Чёрного Меча были глубоко подавлены.

Жестокие атаки с неба ужасных воинов на грифонах.

Однако это была не та ситуация, в которой Мьюл мог одержать лёгкую победу.

— Нападайте. Вызовите крушение Вершины Крейпа!

Даже понимая, что умрут, они решили похоронить вместе с собой и крепость.

Наёмники Чёрного Меча поставили всё на победу в этом сражении. Они наняли отряды людей и заняли денег для этого сражения. Среди тех, кого они наняли, были как игроки, так и наёмники NPC.

Несмотря на то, что их атаковали грифоны, они подняли над головами щиты и побежали к крепости. Грифоны были сильны, но могли нападать только с неба.

Храбрые солдаты напали на крепость.

— Глупые ублюдки!

Готовясь к большому сражению, Наёмники Чёрного Меча выдали свои передвижения бдительной Гильдии Гермес.

В Вершине Крейпа были сделаны кое-какие приготовления к бою, включая расстановку блокпостов на подходах.

— Убейте. Всех их!

— Куа-а-а-а-ах!

— Цепь Яростных Взрывов!

— Бейте защитников дальними атаками. Не подходите близко к стенам и поливайте расположения противника из луков!

Яростный шум битвы.

Виид наблюдал за развитием сражения.

«Собрать такое воинство за 3 года… Сила Наёмников Чёрного Меча потрясающа. Им удалось собраться в огромную армию».

Но если бы осада продолжалась до утра, Империя Хэйвен непременно бы победила.

Улетевшие подавлять мятежников в областях Нест и Градиан войска на грифонах возвратились бы, и ситуация бы резко изменилась.

Наёмники Чёрного Меча знали это и сосредоточили все имеющиеся заклинания на стенах Вершины Крейпа. Взрывные заклинания, ядовитые облака, магия земли, проклятия и многое другое.

Конечно, маги Империи Хэйвен старались противодействовать этим проклятиям.

Силы обеих сторон были огромны, и сражение распространилось вокруг крепости. Дальние атаки проникали за ворота, но подразделения воинов тоже играли не последнюю роль.

«В этой войне стороны перехватывают друг у друга инициативу. И те, и другие обладают огромным упорством в бою… Это война, в которой каждый старается добиться превосходства над другим».

Виид внезапно почувствовал довольно сильное сожаление.

У него самого никогда не было таких единомышленников. Было нелегко найти подчинённых, которые бежали бы с ним вровень к общей цели.

Предательства и расхождения путей не были чем-то необычным в Королевской Дороге. Однако в его груди стало тепло, когда он подумал обо всех тех сражениях, что происходили на Центральном Континенте с первых дней Королевской Дороги.

Мьюл размахивал своим Копьём Грома и командовал войсками на грифонах.

— Воины на грифонах, крушите врагов. Не позволяйте их ногам вступить в крепость.

Это сражение показали бы по телевидению, а значит его увидели бы миллионы людей по всему миру. Сражение было настолько крупномасштабным и зрелищным, что его вполне могли посмотреть 100–200 миллионов человек.

Командующий должен был показать себя великим героем.

Вершина Крейпа прекрасно держалась, несмотря на яростные атаки Наёмников Чёрного Меча.

Став правителем или рыцарем в Королевской Дороге, можно было как просто получать всевозможные удовольствия, так и влиять на ход истории всего континента.

Это привлекало так называемых амбициозных людей. Мьюл был одним из 24 военачальников Гильдии Гермес и отвечал за области Градиан и Нест!

Он хотел произвести на всех неизгладимое впечатление, победив Наёмников Чёрного Меча.

Его прямо-таки распирало изнутри.

Виид уловил его настроение.

«Но твоя судьба решилась в тот самый момент, когда ты взобрался на мою спину. Ты умрёшь, валяясь у моих ног».

Виид спокойно наблюдал за сражением, одновременно сражаясь вместе с Мьюлом.

Десятки грифонов были сбиты и уничтожены Наёмниками Чёрного Меча.

«Я даже не получу за это чаевые или премию».

Виид решил возглавить атаку на магов, целящихся в направлении Мьюла. За Виидом и Мьюлом последовали 100 грифонов.

С земли в них летели многочисленные магические заклинания.

— Рассредоточьтесь, чтобы избежать потерь!

Как только Мьюл отдал приказ, грифоны тут же разлетелись в разные стороны. Они использовали большое расстояние до земли, чтобы избежать заклинаний и минимизировать потери.

Грифоны, которые получили бы тяжёлые травмы, возвратились бы в гнездо грифонов в Вершине Крейпа.

Однако Виид полетел прямо на заклинания.

— Что ты делаешь?

Мьюл схватился за уздечку, но направление не изменялось, независимо от того, как сильно он тянул.

— Куо-о-о-о-о-о-о-ох!

Виид только ревел и продолжал настойчиво лететь вперёд.

— Тупица! Я сказал тебе избежать их!

Мьюл ругался, пытаясь управлять Виидом.

Внушающие страх магические заклинания приближались.

«Он настолько самонадеян. Сейчас у него начнутся проблемы».

Виид пригляделся к заклинаниям.

Маги Наёмников Чёрного Меча не были настолько

бестолковы, чтобы бросать заклинания по прямой линии, облегчая тем самым уклонение.

Их заклинания изгибались и меняли размер, причём среди них были даже такие, которые преследовали вражеские цели. Безумный танец летящих в небе заклинаний!

Маги на грифонах подготовились к перекрестному огню с магами Наёмников Чёрного Меча.

«Теперь сворачивать поздно. Но небо просторно, и у меня есть шанс прорваться. Я верю в себя. Это намного легче, чем пытаться улизнуть от моей сестры в кино во времена моей юности».

Виид полетел быстрее.

Заклинания мчались на него столь грозно, что казалось, будто он дурак, решивший попросту помереть. Однако его тело лишь ворвалось в просвет между ними.

Куа куа куа куанг!

Виид пролетел в считанных сантиметрах от заклинаний, взрывающихся в небе.

Проблемы на этом не закончились. Впереди всё ещё оставались сотни магических заклинаний, в большом количестве прибывающих с земли. Маги сумели подготовить много заклинаний против войск на грифонах.

Виид на мгновение замер на одном месте, будто орёл.

«Рано. Рано. Сейчас!»

Его огромное тело всколыхнулось словно бриз и переместилось в сторону. Магические заклинания пронеслись мимо и взорвались в воздухе.

Это отличалось от уклонения от препятствий. Ему достаточно было сдвигаться чуть вперёд, назад, влево или вправо. Виид кропотливо вычислял траекторию заклинаний и с точностью выжидал подходящий момент, чтобы проскочить между ними.

«Этот мир не настолько жесток. Всегда должна иметься ниточка к спасению».

Максимальная концентрация! Его тело и голова в случае опасности работали быстрее.

«Я должен убить Мьюла, так как он — моя самая главная цель. Нужно только пролететь…»

Тело грифона смогло избежать практически всех заклинаний.

Даже если его задевало, он не получал больших повреждений.

Вас задел Закрученный Огненный Шар, но благодаря технике уклонения вам был нанесён минимальный урон.

Вас поразила Сфера Льда.

Вы прорвались сквозь неё благодаря скоростному передвижению.

Вас поразило смертельное атакующее заклинание.

Вы применили защитный навык мастера Эхо Сердца.

Сильное эхо минимизирует воздействие атаки на тело.

Иногда его задевали магические взрывы.

Его острые глаза замечали все детали. Виид даже использовал взрывы для продвижения вперёд! Он заранее просчитывал направление взрыва и переводил своё тело в правильное положение.

Когда он перемещался между магическими заклинаниями, он был похож на рыбу, плывущую внутри ливня.

— Куе-еок!

Мьюл мог только посильнее схватиться за уздечку, чтобы не упасть.

«Избегает подобные повреждения… Он крайне удивителен и великолепен».

Грифон так или иначе находил бреши в магических заклинаниях, через которые мог протиснуться. За краткое мгновение Виид смог полностью прорваться через все атаки.

— Что это?

— Жульничество!

Маги на земле были обескуражены. Грифонов, конечно, было трудно поразить в небе, но эти его движения были близки к жульничеству!

Именно ради этого Виид и вложил очки от Разрушением Скульптуры в Ловкость. Это придало ему аномально высокую скорость, резкую смену направления в небе и невероятно ловкие движения.

— В-великолепно!

Мьюл постарался успокоить своё бешено бьющееся сердце.

Грифон справился со всеми магическими атаками без каких-либо повреждений.

Несколько раз он был на волоске, но ему всегда удавалось избежать магии. Грифон сознательно использовал защитную тактику и отклонялся от траектории заклинаний. Мьюл не мог сдержать восхищения атаками, интеллектом и лётными навыками этого грифона.

«Любой, кто это увидит, будет поражён. Это именно то зрелище, о котором я и мечтал».

Сцена, способствующая росту популярности у людей! Он размечтался, что теперь у него всю жизнь будут только незабываемые сцены.

— Это войска на грифонах!

Мьюл поднял вверх своё Копьё Грома.

— Куа-а-а-а-ах!

Он мог расслышать радостные крики воинов Империи Хэйвен, ликующих в отдалении. Так как он преодолел магические атаки, его грифон теперь находился на довольно большом расстоянии от основных войск.

Мьюл был полностью удовлетворён.

«Они, вероятно, смотрят на меня с изумлением и завистью».

Виид продолжал лететь вперёд.

Мьюл уже думал о расписании завтрашнего дня.

«Я должен подготовиться к интервью на телевидении. Мне нужно обернуть всё это покрасивее. Значит, когда меня спросят насчёт уклонения от магических атак, я должен с уверенностью ответить, что по-другому не могло и быть?»

Звуки радостных криков становились всё дальше.

«Наёмники Чёрного Меча… Они больше не имеют значения. Грифоны, сражающиеся с мятежниками, возвратятся и превратят это событие в охотничью забаву».

Если крепость продержалась бы до утра, то его цель была бы полностью достигнута.

Было важно, чтобы грифоны убили абсолютно всех мятежников, разбежавшихся по округе. Иначе мятежники стали бы грабить и рушить деревни и постройки, вызывая значительные убытки на этой территории.

Вооружённые силы Вершины Крейпа пришлось сократить из-за подразделений грифонов. Поэтому им приходилось расправляться с мятежниками самостоятельно.

Ему просто оставалось дождаться утра, пока Наёмники Чёрного Меча не будут уничтожены.

«Победа. Полная победа».

Виид повысил свою скорость ещё больше.

— А? Куда ты летишь?

Мьюл внезапно стал озадачен.

Его голос был наполнен нежностью к этому грифону.

Виид издал низкий крик.

— Куа-ах.

И полетел ещё быстрее.

Он летел низко над землёй и под ним проносились леса.

Грифоны обожали свободу! В конечном счёте Виид поднялся высоко в небо.

Быстрее, выше! У всех летающих существ была подобная слабость.

— Куа-а-а-а-а-ах!

Он чувствовал гармонию с самим собой и оглушительно ревел. Он был самым могущественным на этой земле.

Мьюл не мог видеть этого, но у Виида в данный момент на морде была гнилая ухмылка, под которой виднелось множество зубов.

— Что ж, ладно.

У Мьюла всегда были такие же возвышенные ощущения, когда он катался на летающих существах. Но прямо сейчас у него было важное сражение. Это было не лучшее время для развлечений.

— Будет хорошо, если я сохраню этот момент. Этот грифон станет моими руками и ногами при передвижении.

Прямо сейчас он наслаждался полётом на грифоне. Он больше не видел свои войска на грифонах, но это не имело значения. Наёмники Чёрного Меча не являлись угрозой для грифонов.

Виид несколько раз менял своё направление. За 1–2 минуты он миновал несколько рек и озёр, а также 2 деревни.

Мьюл погладил Виида по голове и ласково сказал.

— Да, я знаю, что прекрасное чувство. Но нам пора возвращаться. Мы должны закончить эту скучную охоту.

Естественно, Виид его не послушался. Он стал вертикально подниматься в небо.

Земля отдалялась с головокружительной скоростью, и вскоре он достиг облаков. После прохождения облаков он снизил свою бешенную скорость. Земля была уже очень далеко.

Над его головой осталось только солнце.

Грифон и Мьюл. Только они двое были в этой пустоте.

Виид взревел.

— Куа-а-а-а-ах!

Этот крик содержал в себе чувство свободы и доминирования над небом. Летающие существа лучше всех поняли бы этот крик.

В этом крике выражалось всё то, что делало нас живыми. Он показывал саму сущность жизни.

Мьюл чувствовал эту свободу, но хотел возвратиться к Вершине Крейпа.

— На этом пора заканчивать! Возвращаемся. Мы сможем вдоволь наиграться позже.

И тут грифон заговорил.

— Я не собираюсь тебе подчиняться.

— А? Ты можешь говорить?

Мьюл был достаточно глуп, чтобы почувствовать восхищение. Он решил, что его пешка только стала лучше, раз у неё имеется интеллект. Теперь потребуется намного меньше времени, чтобы приручить его. Мьюл вскоре заставил бы его понять, что свобода является лишь иллюзией.

Но в тоне грифона совершенно отсутствовал даже намёк на уважение.

— Как ты и сказал, пора заканчивать.

Он резко нырнул к земле. Максимальное ускорение вниз.

Хоть он так уже и делал, Мьюл, видя такую скорость полёта, ощущал себя также, как и в первый раз. Они промчались сквозь облака и сразу же увидели землю.

«У него прекрасная манёвренность. Но это действительно опасный трюк…»

Однако, когда он натянул уздечку, грифон никак не отреагировал. Мьюл даже пнул грифона, но и это никак не подействовало.

В отличие от прошлого раз, сейчас было бы очень трудно избежать столкновения с землей. Земля приближалась невероятно быстро.

«Теперь это уже неизбежно. Столкновение неминуемо».

В этот момент он почувствовал, как из-под него улетело седло.

Виид перекусил привязь седла своим клювом.

— Уа-а-а-ак!

Мьюла отнесло от тела грифона, и он продолжал падать.

А грифон в итоге стремительно перешёл в скольжение, так и не столкнувшись с землёй.

— Этот сумасшедший грифон…!

Куа-а-а-а-а-а-а-анг!

Было похоже, будто на землю упал метеорит.

Доспехи Храбрости снизили урон, причинённый падением.

Ваше тело получило серьёзные травмы.

Правая рука сломана.

Здоровье уменьшилось на 49 191.

Вы временно оглушены и не можете использовать какие-либо навыки.

Прочность всей брони и аксессуаров уменьшилась.

Шлем разрушен.

Это был страшный удар, но Доспехи Храбрости снизили его

повреждения от столкновения на 78 %.

Поэтому Мьюл едва-едва, но всё же смог выжить.

— Что… почему это произошло…?

В этот момент его тело окружили пять человек.

Это были Виид, отменивший Скульптурную Трансформацию, Бахаморг, Элтин, Герника и Йун-сук.

# Глава 4. Упадок империи

Шокирующая смерть рыцаря Мьюла!

Военачальник Королевств Градиан и Нест и тот, кто имел высокое положение в Гильдии Гермес, был убит, вызвав огромный шок.

И игроки Гильдии Гермес и даже обычные игроки были потрясены.

В то же время равновесие сил наклонилось, и Наёмникам Чёрного Меча удалось захватить Вершину Крейпа.

От Мьюла очень долгое время не поступало никаких вестей, поэтому солдаты и наездники на грифонах были ужасно потрясены. Смерть командующего полностью подорвала моральный дух армии.

Возвращающихся наездников на грифонах на стенах и воротах крепости встречали элитные воины Наёмников Чёрного Меча.

Империя Хэйвен нехотя рассталась с Вершиной Крейпа и отступила к Замку Бергена, где попыталась организовать сопротивление захватчикам. Однако Замок Бергена также получил огромный ущерб, и имперцам пришлось отступать до самой границы.

Пока Империя Хэйвен была занята борьбой с мятежниками, Наёмники Чёрного Меча пытались возвратить себе королевство Градиан.

Мичел принял решение.

— Мы добились грандиозного успеха, но, к сожалению, мы не сможем его развить. Однако мы не позволим Империи Хэйвен просто забрать всё, чего мы достигли.

Они не могли сию же минуту получить налоги с этих земель, и у них не было времени и сил для полноценной войны с Империей Хэйвен.

Поэтому они разрушили военные объекты и раздали все богатства со складов местным жителям.

После этого они распались и стали бороться с империей в качестве мятежников.

Области Градиан и Нест погрузились в невообразимый хаос, поскольку число тамошних мятежников резко увеличилось.

* * *

— Так, что тут у нас…

Виид был взволнован.

Он получил с Мьюла трофеи. Он затрепетал, когда увидел эти сияющие предметы.

— Действительно… только люди с плохими моральными принципами могут выжить в этом мире!

После смерти с Мьюла выпало три предмета.

Пояс, перчатки и копьё.

К сожалению, Мьюл попал в ловушку, держа в руках Копьё Грома.

Виид знал, что на поиски будет выслана разведывательная группа грифонов, поэтому он поставил Бахаморга на стражу, чтобы в случае чего никто не сумел сбежать.

Мьюл был командующим огромной областью. Люди провозгласили его великим рыцарем. Но реальность была такова, что он попал в ловушку и погиб!

Это событие могло быть расценено как трусость, но война была не тем местом, где велись честные поединки один на один. Если бы она проходила по подобным правилам, то в ней не было бы таких вещей как засады или внезапные нападения.

Было бы лишь нападение лоб в лоб.

Это была война с Гильдией Гермес, поэтому называть стратегию трусостью было бы просто наивно. Не Виид развязал эту войну — Гильдия Гермес трусливо напала на него толпой в Джиголасе, и не раз подсылала к нему убийц в этой войне.

Возможно, они даже не стали распространять слухи, что Мьюл был убит Виидом.

Виид испытывал сочувствие лично к Мьюлу. Тот погиб после настолько напряжённого сражения.

Для начала Виид решил осмотреть самый простой предмет — пояс.

— Проверить!

Пояс Великого Виктора.

Прочность: 110/110.

Защита: 156.

Платиновый пояс, инкрустированный драгоценными камнями.

Историческое сокровище, которое носили герои Империи Каламор.

Только великие воины могли использовать его в ту эпоху.

Ограничения: От 495-го уровня.

300 Чести. 300 Достоинства.

Свойства: Все характеристики увеличатся на 25.

Здоровье и мана увеличатся на 21 980.

Достоинство, Честь, Упорство, Привлекательность и Искусство увеличатся на 50.

Все боевые навыки увеличатся на 1.

Лидерство увеличится на 2.

Сила шаманов возрастёт на 11 %.

Весь магический урон по вам будет снижен на 21–89 %.

Яд и проклятия будут быстро выводиться.

— Куах!

Он издал настолько восхищённый звук, что казалось, будто он только что выпил целую бутылку соджу[1]!

— Защита и свойства просто сногсшибательные. Будет непросто определить его стоимость.

Цена продажи высоко взлетела бы на аукционе. За высококачественные предметы там разгорались настоящие соревнования.

— Разве носить подобную экипировку во время охоты не полный бред?

По сравнению с Виидом Гильдия Гермес получала экипировку со всего Центрального Континента, поэтому для неё были в порядке вещей подобные предметы.

Виид добывал экипировку с уникальных квестов или изготавливал её самостоятельно.

— Ух-х, в ближайшее время я поношу этот пояс сам, вместо его продажи. Он вполне подойдёт мне, пока я не найду что-нибудь получше.

Его боевая мощь улучшилась благодаря этому поясу. Подобную экипировку он не мог проигнорировать.

После этого взгляд Виида направился к перчаткам. Его сердце забилось чаще.

— Что ж, посмотрим. Проверить!

Перчатки Легендарного Рыцаря с Великим Лидерством.

Прочность: 90/90.

Защита: 54.

Предположительно, они были созданы 250–370 лет назад.

Предмет, созданный лучшим портным и кузнецом континента.

Рыцарь Рарк завещал эти перчатки в качестве

подарка Империи Каламор после своей смерти, и с тех пор они являлись сокровищем королевской семьи.

Ограничения: От 490-го уровня.

Мастерство владения холодным оружием 7-го продвинутого уровня.

Свойства: Во время сражения Сила увеличится на 170.

Эффективность навыков повысится на 15 %.

Смертоносные атаки будут дополнительно наносить особый урон.

Мастерство владения холодным оружием противника будет временно понижено.

Честь и Достоинство будут расти быстрее.

Навыки рыцаря увеличатся на 2.

Благодаря высокой прочности, их нелегко повредить.

80 % ваших подвигов внутри королевства будут причислены к общественным достижениям.

— Это по-настоящему роскошный предмет. Роскошь.

Виид не мог прекратить восхищаться.

После просмотра перчаток у него были такие же чувства.

А ещё он чувствовал себя также, когда имел дело с любым игроком Гильдии Гермес.

— Это походит на индивидуальный универмаг предметов роскоши.

Виид решил оставить себе и перчатки.

— Чувство получения чего-то более мощного. Я постоянно с нетерпением жду подобных потрясающих вещиц.

Такая экипировка, как перчатки, ботинки или плащи, создавалась с помощью кузнечного дела и навыков шитья.

Хоть у него и имелись Божественные Доспехи Рыцаря и Красная Звезда, у игроков Гильдии Гермес в целом по снаряжению был лучший баланс.

— Я должен выбить с них больше экипировки.

Виид выживал лишь благодаря своим навыкам и характеристикам!

Взгляд Виида направился к оставшемуся копью. Знакомое многим чёрное копье. На рукояти копья были вырезаны символы молний.

— Хэй, это не может быть оно. Оно точно не может оказаться тем самым.

Он не мог поверить этому.

— Вероятно, оно просто является копией того копья. Как подделки в сувенирных лавках.

Однако, его тело дрожало, будто он снимал обёртку с пришедшей посылки.

— Проверить!

Запечатанное Копьё Грома.

Прочность: 136/150.

Атака: 146–223.

Сделано гномом мастером-кузнецом Рондом Хэндом.

Гном Ронд Хэнд начертал на нём простенькие символы, на деле являющиеся заклинанием разрушительной природной силы.

После того, как это копьё использовали десятки раз в горах Королевства Субейн, там непрестанно бьют удары молний.

Если копьё будет поражено сотнями миллионов ударов молний, его мощь будет восстановлена.

Ограничения: Только для Рыцарей.

От 570-го уровня.

Мастерство владения копьём 6-го продвинутого уровня.

Свойства: Копьё может стрелять молниями.

При каждом ударе молнии будет потребляться мана.

Оно на 97 % неуязвимо для молний, и поглощает их энергию.

При внезапном нападении эффективность базовых заклинаний магии молний повысится на 228 %.

Скорость атаки увеличится на 21 %.

Существует вероятность поразить врага электричеством.

При критическом ударе более слабого противника имеется 33 %-й шанс оглушить врага.

Успешная серия из 7 последовательных атак случайным образом активирует либо Цепную Молнию, либо Электрический Щит.

Станут доступны такие навыки, как Электрошок, Волна Молний, Шторм Молний и Буйство Грома.

В настоящее время мощь Копья Грома запечатана.

Копьё может проявить лишь 60 % своей мощи.

Впитывание достаточного количества энергии

снимет печать.

— О-о-оно… настоящее!

Запечатанное Копьё Грома.

Мьюл был одним из руководителей Гильдии Гермес с самого её основания. Будучи командующим, он не имел высокого Бесчестья или метки убийцы.

Однако с первых дней Королевской Дороги он ни разу не умирал, поэтому с него щедро выпало несколько вещей.

— Оно потрясающее. Как же плохо, что я не могу высвободить всю мощь этого оружия.

Виид достал Копьё Грома.

Его тело начало слегка покалывать от электричества.

> Ваши возможности недостаточно высоки, чтобы обращаться с Запечатанным Копьём Грома.
>
> Благодаря эффекту навыка кузнечного дела 2-го продвинутого уровня, вы сможете использовать его, когда ваше Мастерство владения копьём достигнет 3-го среднего уровня.

— Прямо сейчас у меня нет мастерства владения копьём… но благодаря Ремеслу и характеристике Проницательности, я смогу быстро его поднять.

Невообразимый предмет.

Это копьё являлось оружием дальнего действия и было легко в обращении. Оно также наносило очень сильный урон.

С ним было легче непрерывно атаковать и защищаться, нежели с тяжёлым мечом.

Некоторые Мечи со временем также решали сменить меч на копьё. Несмотря на это, они были Мастерами по владению оружием, поэтому им не нужно было изучать Мастерство владения копьём.

— Я видел 1–2 хороших видео. Неудивительно, что Мьюл был популярен у девушек.

Хоть он и был без ума от меча, иногда его личность было не так-то легко удовлетворить. Виид потратил оставшиеся до отправления к дракону три дня на охоту на севере.

До этого он был 440-го уровня, и получил один уровень, сражаясь с Мьюлом. Также он получил ещё уровень за эту трёхдневную охоту.

При помощи кузнечного дела он создал копьё и легко достиг в обращении с ним 6-го начального уровня. Виид уже использовал копьё во время своих приключений в пустыне, и поэтому имел опыт в обращении с этим оружием. Его Мастерство владения

холодным оружием было на 5-м продвинутом уровне, а так как копьё было ответвлением от этого навыка, то его мастерство росло быстрее.

Понимание Мастерства владения копьём увеличило характеристику Проницательности на 2.

— Ещё немножко больше роста!

Он нарочно оставил игроков Гильдии Гермес в покое.

Все думали о его нападениях. Был убит даже рыцарь Мьюл. Немногие люди из Гильдии Гермес всё ещё чувствовали себя в безопасности!

Гильдия Гермес подготовилась к серьёзному нападению. А вместо этого он оставил их в покое. Как только в их сердцах поселился страх, внезапные атаки на них стало проводить намного легче.

— Разве это должно меня заботить?

* * *

Главный убийца континента.

Тот, кому не нравилось раскрывать своего имени, тайно проник в столицу Империи Хэйвен.

— Виид. Он вызвал большой переполох.

— Это вдохновляюще для убийцы.

— Он охотился, но… я являюсь лучшим, когда дело доходит до убийства.

Мьюл был знаменитостью на Центральном Континенте.

Видео того, как он летал на грифоне и сражался, пользовались популярностью в Зале Славы Королевской Дороги. Он был лучшим рыцарем, когда речь шла о летающих существах.

У него были выдающиеся индивидуальные способности, а также войска на грифонах, поэтому люди завидовали ему.

— После убийства Мьюла… любой боится стать трупом.

Гильдия Гермес, базирующаяся в столице Империи Хэйвен, теперь опасалась убийц. Те, кто раньше веселился в охотничьих угодьях, теперь проводили время в тавернах. Они должны были постоянно быть бдительными во время охоты, на случай если Виид использует Скульптурную Охоту. Были даже слухи, что Виид, превращается в кентавра и без разбора пускает стрелы во всех подряд.

Одержимость Виидом! Почти все игроки Гильдии Гермес боялись Виида.

Некоторые лорды городов даже отдали приказ.

— Огонь по любому, кто будет ошиваться поблизости.

Убийцы очаровывали женщин милой улыбочкой. Тёмная, лишённая законов, ночь была их миром. Они были мастерами по убиению людей и раздаче жестоких смертей.

— Виид убил Мьюла, поэтому моя цель — Боемонг. Мне нужна цель, которая не хуже Мьюла.

Боемонг был гигантским рыцарем.

Он состоял в Королевской Гвардии Бадырея и участвовал в захватнических войнах Империи Хэйвен. Он захватил больше всего территорий.

Боемонг был одним из тех, кто представлял Гильдию Гермес! Но у него было на удивление мало подчинённых. Кроме того, его способности в сражениях были близки к способностям Бадырея, поэтому он являлся желанной добычей для убийц.

Несмотря на то, что Гильдия Гермес пребывала в чрезвычайном положении, в Замке Арен было всё ещё тихо. Ходящие по улицам бдительные члены Гильдии Гермес были здесь привычным зрелищем.

Убийца ждал своего шанса.

— В убийстве не должно быть риска. Во времена кризиса появляются реальные возможности.

Он выдерживал определенное расстояние от Боемонга.

Тот вошёл в самую качественную оружейную лавку города. В магазине были только обычные игроки и ни одного члена Гильдии Гермес.

Убийца спрыгнул с балки на потолке и пронзил Боемонга кинжалом.

— Атака Смерти!

Критический удар прошёл успешно.

Здоровье, мана и Стойкость цели снизились на 45 %.

Эффекты яда на кинжале заблокировали движения цели.

— Куае-е-ек! Ублюдок!

Убийца успел нанести семь последовательных атак, прежде чем Боемонг сумел вытащить двуручный топор.

Убийцы стремились к краткосрочным расправам вместо затяжных боёв.

— Ты!

Только он вытащил двуручный топор, как убийца вонзил в его грудь пять кинжалов.

Пять Смертельных Кинжалов! Эффект яда накапливался с каждым вонзённым во врага кинжалом. Увеличивающееся

количество ядов, смешивающихся друг с другом, убивало жертву.

Секретная техника убийцы давала возможность выпустить до 12-ти кинжалов. Но ему не пришлось использовать эту технику на Боемонге на полную.

Командир Красных Рыцарей Боемонг погиб.

Один из 5 лучших рыцарей Империи Хэйвен.

У Боемонга было высокое Бесчестье из-за захвата множества городов.

Многие жители будут радоваться его смерти.

Слава увеличилась на 7 921.

Убийство прошло успешно, и ваша Ловкость увеличивается на 2.

Мастерство убийства повысилось.

Мастерство владения холодным оружием повысилось.

Тело Боемонга превратилось в серый свет и исчезло.

Убийца слегка рассмеялся.

— Так просто.

Сильные действительно погибали мгновенно.

В этот самый момент, разделяя жизнь и смерть, он действительно соответствовал своему титулу Смерти из тени.

Гильдия Гермес уже знала об убийце.

— Пора уходить.

Было только вопросом времени, когда до Гильдии Гермес дойдут эти новости.

Он поспешно покинул столицу Империи Хэйвен, прежде чем её смогли перекрыть.

Убийца переоделся в простой костюм туриста и сбежал.

Благодаря своей маскировке он мог легко наблюдать за жителями. Когда он удалялся от столицы, он подслушивал разговоры жителей Империи Хэйвен.

— Я кое-что слышал. Вы в курсе, что в столице погиб рыцарь Боемонг?

— Ужасно. Я не могу быть в безопасности даже в своём собственном доме.

— Я слышал кое-что в баре. Кто-то сказал, что это был Опытный…

— Тише! Не поминай его имени. Если ты назовёшь его, он реально окажется прямо здесь.

— Хео-ок, ты прав!

* * *

Пока Виид был на охоте, в Королевстве Арпен происходил период подъёма.

Они одержали победу в тяжёлой войне, и Дворец Земли восстанавливался с пугающей скоростью.

Строительство выполнялось архитекторами севера, и те призвали северных игроков к труду. Также в строительстве участвовали художники и скульпторы со всего континента.

Однако стоимость строительства часто превышала бюджет!

— Слушайте все, строительные фонды опустели. У нас больше нет денег на покупку материалов, поэтому нам придётся отложить сроки завершения.

— Оплата! Оплата! Оплата!

Спустя всего час!

— Финансирование строительства Дворца Земли закончилось. Теперь нам необходимо поднять фонды по строительству Города Рассвета.

— Оплата! Оплата! Оплата!

Строительные фонды заполнялись на одном дыхании!

Это повышало Славу и государственные достижения, к тому же их имена вырезали на кирпичах.

Даже у низкоуровневых игроков севера были деньги. Стоимость проживания была очень небольшой благодаря низким налогам и успешной торговле.

Фермеры расчищали заброшенную плодородную землю, эльфы продавали фрукты с деревьев их лесов, а рыбаки ловили морепродукты в море. Оружие и доспехи производились по дешёвке, к тому же здесь было множество квестов.

Экипировки, полученной на войне с трупов воинов Империи Хэйвен также была целая гора.

На Центральном Континенте товары редко продавались в лавках. При продаже товаров в лавке требовалось отдать 30–65 % от цены в качестве налога.

Это походило на кормление уже ожиревшей собаки!

Минимальная налоговая ставка от продажи вещей игрокам-торговцам составляла 20 %. Там было трудно избавиться от низкоуровневой экипировки и трофеев. В результате из-за подобных налогов игроки часто торговались между собой.

С другой стороны, на севере торговля продолжала быть оживлённой благодаря низким налогам.

Игроки могли легко поменять предметы на деньги и этим сэкономить время. Даже простенькая охота в течение дня могла предоставить им много денег для комфортной жизни.

В частности, в Королевстве Арпен были легендарные истории о трофеях.

— Хоть я и живу в Море, но это не из-за симпатичных девушек и красоты этого города. Я живу здесь из-за весёлых квестов и низких налогов!

Игрок-новичок Кир!

Он получил трофеи стоимостью в 4 медяка и 13 медяков. Он считал слишком постыдным продавать их в магазины или другим игрокам.

— Я не могу так жить. Они просто утяжеляют мой рюкзак.

У игроков-новичков время от времени случались подобные проблемы.

Сначала они хватали всё подряд, но позже начинали отказываться от предметов дешевле 1 серебряной монеты.

Однако игроки видели момент, когда Виид в прошлом избавлялся от товаров с Джиголаса.

Он накопил столько вещей, что они буквально образовали гору.

— Он вернулся из великого приключения. Реальная сделка.

— А мы можем тоже отправиться в фантастические приключения подобно Виду?

И от предметов, образовавших гору, он избавился через Манауэ.

Яичная скорлупа, каменные поделки, использованные бинты, железная руда, когти, увядшие цветы, куски засохших фруктов, старые кости животных и прочее.

Предметы были в плохом состоянии, так как он нёс их от Джиголаса по морю.

Виид даже вызвал призрачный флот, чтобы дать отпор Империи Хэйвен.

Виид, избавляющийся от трофеев через Манауэ в Королевстве Арпен, говорил со всей серьёзностью.

— Виид-ним, эта старая карта находится в таком плохом состоянии, что не может быть продана.

— Хех, её можно продать опытным матросам в Порту Варна. За 37 серебряных. К тому же за успешное путешествие будет выплачена дополнительная награда.

— Ах, действительно. Я извлёк урок. Я всё ещё не знаю моря достаточно хорошо.

— Манауэ-ним должен начать управлять торговым флотом Порта Варна.

— Хум хум, недавно у меня как раз появился некоторый интерес к этому.

Сцена сбора трофеев Виидом в различных квестах и продажи

их через сделки!

Игроки чувствовали, как их рты наполняются солью.

«Скряга».

«Я не хочу жить как он!»

Но благодаря бережливости Короля Виида, продажа трофеев стала походить на естественную традицию севера.

Многие люди считали недостойным подбирать дешёвые трофеи во время охоты и проходили мимо.

Однако благодаря традиции торговли дешёвыми трофеями, игроки начали подбирать во время охоты абсолютно все трофеи. Некоторые люди даже избрали сбор трофеев в качестве своей работы и зарабатывали огромные деньги.

Поскольку из-за трофеев экономика поднялась, простые квесты стало возможно выполнять быстрее. Это оказало положительное влияние на темпы развития игроков и жителей.

Дворец Земли и Город Рассвета само собой строились, но такие места, как Мора, Мордред, Крепость Варго и замки орков также расширялись.

Королевство Арпен обладало обширными и плодородными землями, которые поднимали её экономическую мощь.

Транспортная сеть караванов с эпохи Империи Нифльхейм была восстановлена.

В развитии всего королевства произошёл настоящий бум, и игроки постоянно присоединялись к нему.

Из-за развития Моры и других городов, наличие руин старой Империи Нифльхейм было неприемлемо для Королевства Арпен.

Игроки плавали вокруг Северного Континента, выполняя квесты, охотясь и торгуя.

За один месяц темпы роста королевства увеличились на 38 % и значительно обогнали темпы экономического роста Центрального Континента в первые годы Королевской Дороги.

Чудесная Мора сверкала на всё Королевство Арпен.

Торговцы севера прилагали титанические усилия, чтобы наладить транспортировку и создать все необходимые производственные объекты.

Торговцы были многообещающей профессией в Королевстве Арпен. Учитывая неподъёмные налоги на Центральном Континенте, игроки намного чаще выбирали профессию торговца именно на севере.

Игроки Королевства Арпен становились все богаче и богаче.

* * *

Беллот стала лордом одной из территорий Империи Хэйвен, завоёванных на севере.

Для начала она построила дома и обзавелась 1000 пригнанными сюда поселенцами.

Поблизости были размещены войска Империи Хэйвен, так что по поводу вторжения монстров можно было не беспокоиться.

— Что мне нужно сделать, чтобы развить деревню?

Беллот и Хварен импульсивно отказались от дружбы и из жадности приняли предложение Гильдии Гермес.

— Я построю прекрасный и роскошный город.

Фантастически красивый город, где каждый день будут проходить фестивали, и который станет туристическим центром.

Но реальность оказалась такова, что фермеры просили её помочь вспахать поле.

Империя Хэйвен предоставила ей поддержку в 3 миллиона золотых. Конечно, если бы возникла необходимость, она могла бы попросить дополнительную ссуду.

Поселенцы также обещали помочь в развитии деревни.

На Центральном Континенте вовсю бушевали мятежники и инфраструктура городов была разрушена, поэтому многие жители бежали оттуда.

Политика Империи Хэйвен состояла в том, чтобы собирать таких беженцев и приводить на оккупированные территории севера.

— У меня нет никакой потребности в вооруженных силах. Мне нужно всего-то расчистить землю для сельского хозяйства, развить шахты и построить здания… пхью.

Беллот была в отчаянии, так как истратила уже 2,5 миллиона золотых.

Было по-настоящему трудно развить деревню с нуля.

— Похоже, я отдам Лорду-ниму свою жизнь. Уехать из дома, чтобы быть похороненным в таком отдалённом месте, как это…

— Я хочу увидеть свою мать. Я хочу повидаться с ней перед смертью.

У большинства жителей, насильно притащенных с Центрального Континента, не было мотивации.

Беллот связалась с Манауэ и обратилась к нему за помощью. У Манауэ, часто общающегося с Виидом, было блестящее понимание зарабатывания денег.

Беллот спросила Манауэ, как привлечь обычных жителей, и он дал совет.

— Городская застройка? А зачем тебе заморачиваться по этому поводу?

— А?

— Разве Гильдия Гермес не продолжает предоставлять тебе жителей?

— Они дали мне чёткое обещание.

— На Центральном Континенте часто случаются беспорядки, поэтому поселенцев обычно превращают в рабов.

— Но почему в рабов?

— Принудительных труд невероятно эффективен… Если давать им некоторое количество еды, они не умрут от голодания… у меня тоже есть некоторое количество рабов в моём бизнесе. Нет никакой потребности взимать налоги с рабов. Рабы — собственность своего владельца. Итак, просто построй туристические сооружения и собирай деньги с богачей. Строительство зданий является пустой тратой денег.

— Ах!

— У тебя хорошее местоположение. Позже там появится множество зданий для постоянных игроков, поэтому поддерживай налоги на низком уровне. Тогда деревня сама разовьётся в город. Продолжай набирать в свой город рабов. Поднимай доход с их помощью!

Чёткая позиция!

В глазах Манауэ у деревни Беллот были огромные задатки в качестве рабского рая.

Но не захотев видеть человеческие страдания, Беллот решила проигнорировать его совет. Ей было важно построить здания, расчистить землю и создать необходимые сооружения для привлечения игроков.

Прошёл приблизительно месяц, как она стала лордом деревни. Количество жителей увеличилось с 1000 до 4000 человек, и игроки Гильдии Гермес приезжали сюда с Центрального Континента поохотиться.

Иногда они инвестировали свои деньги в городскую застройку. Были построены роскошные отели и Великие Здания для привлечения туристов.

Жители жаловались.

— Я стар и скоро умру. Постройте медицинские сооружения, чтобы я смог умереть в чистоте.

— Лорд-ним, разве вы не знаете, что никакой надежды не существует?

— Учебные центры для детей? Мы испытываем недостаток в опытных охотниках из-за чего я даже не могу поесть мяса!

Независимо от того, сколько всего было проделано, жители постоянно ожидали большего. У Беллот были низкая Слава и общественные достижения, поэтому ей было нелегко справляться с управлением.

Она больше не чувствовала оживлённого веселья от жизни на севере.

— Я думаю, было бы лучше стать лордом в Королевстве Арпен. Я могла бы получать десятки тысяч жителей в минуту. Там куча дружелюбных игроков, и я могла бы торговать с Гамонг и Манауэ.

Беллот наконец пожалела о своём решении.

Но процесс уже нельзя было остановить.

* * *

Жители Королевства Арпен смотрели, как Виид разносит Центральный Континент.

Первый Меч и ученики присоединились к северным игрокам для борьбы с Империей Хэйвен на оккупированных территориях.

Они уже разбили несколько деревень и нанесли серьёзный ущерб армии Империи Хэйвен.

Война не закончилась. У Империи Хэйвен и Королевства Арпен были натянутые отношения.

Манауэ рассказал поучительную историю, прежде чем завершить разговор.

— Работа торговца состоит в том, чтобы подготовиться к будущему. Если ты не сможешь правильно его спрогнозировать, то не сможешь заработать денег. Империя Хэйвен — это реально империя, но в данный момент она находится в тяжёлом положении.

— Я слышала новости. Они продолжают бороться с остатками мятежников… Но разве они не побеждают мятежников?

— Несмотря на это, ситуация довольно жёсткая. В будущем возникнут более тяжёлые ситуации.

— Только не говорите мне, что Виид-ним намеревается…

Беллот изумилась, поскольку подвела итог последних событий.

Различие между Гильдией Гермес и Королевством Арпен было слишком большим.

Всё ещё было невозможно соответствовать экономической и военной мощи Империи Хэйвен.

Сразу после завоевания Центрального Континента разрыв был наиболее большим.

«Виид-ним показал этот разрыв и заставил Империю Хэйвен решиться на неблагоразумное нападение. А не было ли изначально в его планах обрушить Императорский Дворец? Ведь как раз после этого мятежники начали вызывать беспорядки в

Империи Хэйвен».

Виид и Гильдия Гермес ненавидели друг друга. Он или сдался бы, или выступил бы против Гильдии Гермес.

Если бы он собрал всю свою мощь, то это было бы удивительно.

Он уже создал оживлённую атмосферу благодаря слепой преданности Культа Травяной Каши.

Виид держал значительную долю акций торговой компании Манауэ.

Кроме скупки акций на северном континенте, он также участвовал в торговле на чёрном рынке на Центральном Континенте.

«Он сделал континент таким, каким желал его видеть».

Беллот не была особо сообразительной и впервые поняла всю картину, включающую Виида, целиком.

«Он кажется чёрствым и скупым, но… это лишь если глядеть поверхностно. Все потоки на континенте находятся в его руках. Он использует стремления врагов, чтобы подтянуть их ближе!»

Манауэ понятия не имел о мыслях Беллот и продолжал свой рассказ.

— Королевство Арпен растёт с огромной скоростью. Виид играет значительную роль на Центральном Континенте.

— Есть ли в этом некий скрытый смысл?

— В прошлом он никогда не боялся принимать ответные меры. Он может помнить обиды до самой старости… Он живёт в мире мести и возмездия.

— …

— Хум хум, баланс между Королевством Арпен и Империей Хэйвен явно изменился. Жди и наблюдай.

Он полагал, что земля, которой управляет Беллот, однажды будет включена в Королевство Арпен.

И когда этот день настанет…

— Виид-ним станет моим королем, и разве он не станет эксплуатировать меня?

Беллот почувствовала, как по всему её телу пробежали мурашки.

Виид был превосходным королем, но это вселило в неё ещё бо́льшую подозрительность.

З Безумные Акулы Бекки иногда посылали ей шёпот.

Но даже они не смели думать об измене Виду и смотрели на него как на наставника.

# Глава 5. Благородная скульптура

Прежде чем отправиться к дракону Ратуасу, Виид искупался в реке.

— Меня могут убить, если я буду грязным. У этого дракона может оказаться скверный характер, поэтому я не могу позволить ему найти повод придраться ко мне.

Он помылся и посмотрел на своё лицо в зеркале Юскеланды, которое он должен был доставить дракону. У предмета были недосягаемые требования — от 1000-го уровня. Он не мог использовать этот предмет, обладающий способностью раскрывать врагов.

— Хм-м, мой рот мне не нравится, но всё остальное в порядке. После мытья я даже как-то посветлел.

Жёлтый и Золотой Человек тоже смотрели на него.

— Умо-о-о-о, он выглядит точно также, как и до этого.

— Гол гол гол. Он всё же изменился. Ведь вода почернела.

Только он мог различить настолько тонкие изменения! После мытья Виид сменил свою экипировку. Он надел экипировку, которую не жалко будет потерять в случае смерти.

Оставался всего один день до крайнего срока квеста, поэтому он решил отправиться туда немедленно.

Логово Ратуаса. Оно находилось в области к югу от Королевства Розенхайм.

Около него возникли пылинки света, предвещающие магическое появление Юрин.

— Оппа.

— Картина уже готова?

— Я нарисовала картину нужной области. Мы можем отбыть прямо сейчас. Но перед этим…

— А?

— Мне заказать гроб из павловнии? Или лучше из берёзы?

— …

Виид издал глубокий вздох.

Он не мог обижаться на свою сестру, поэтому она постоянно подшучивала над ним.

«Моя семья теперь достаточно счастлива, чтобы отпускать унылые шутки».

После такого заключения, он посмотрел на свою сестру с нежностью.

«Она выросла».

Его бабушка и сестра. Он любил свою семью и всегда заботился о них. Иногда у них возникали трудности, но теплоту

семьи заменить было невозможно. Его сестра выросла симпатичной, и в её жизни не было каких-либо серьёзных потрясений.

«Любой вор, который украдёт её, будет по-настоящему счастливым парнем. Нет, я не отпущу её настолько легко. Она прожила со мной всю свою жизнь».

Юрин тем временем продолжала болтать.

— Ты можешь обгореть до смерти. Или просто расплавиться. Оппа, ты не умирал уже довольно долго. Разве теперь ты не должен умереть по крайней мере разок?

— …

— Разве это не прекрасная возможность умереть?

Виид вспомнил то время, когда Юрин была ребёнком.

Они были маленькими детьми, но у них уже не было родителей. Их возраст отличался лишь в несколько лет, но можно было без преувеличения сказать, что он воспитал её словно свою дочь.

«Я помню все разы, когда у неё был насморк. Она часто кричала, была вечно голодной, а в течение короткого периода в средней школе ошивалась с плохими людьми».

Однако ей удалось поступить в университет по стипендии. Их родители были бы горды и счастливы.

Он провёл со своей сестрой много времени.

«Теперь она должна выйти замуж за хорошего человека, и тогда я отпущу её».

Благодаря Юрин он прибыл прямо к подножию горы Крегодал, где обитал Ратуас.

Здесь была река, протекающая через лес, и повсюду были слышны крики птиц.

— Оппа, я пойду.

— Да. Я свяжусь с тобой позже, если возникнет необходимость…

Виид планировал в случае чего обратиться за помощью к Юрин.

— Я буду ждать тебя с гробом наготове!

Юрин показала ему язык, прежде чем исчезнуть в пылинках света.

— Это действительно моя сестра… Я буду готовить её любимую еду по утрам и вечерам.

Он чувствовал себя больше отцом, нежели братом.

В частности, ему очень нравился её яркий и активный характер. Это было гораздо лучше, чем в те времена, когда Юрин ходила подавленной и унылой.

— Будет замечательно, если в будущем она выйдет замуж.

Было опасно являться незамужней женщиной. Виид начал подниматься на гору Крегодал. Благодаря Ваянию Времени он не боялся никаких монстров.

Благодаря форуму Союза Тёмных Геймеров он получил информацию об окрестностях логова дракона.

*Первопроходец Лейн.*

*Это случилось много времени назад.*

*Я достиг лишь 180-го уровня, когда набрёл на логово дракона. Я случайно наткнулся на большой джекпот перед смертью.*

*Мне бы дали огромную награду за большой риск.*

*Это были первые времена с запуска Королевской Дороги, но я увидел там легендарное оружие и сокровища.*

*Тот, кто получил бы их, стал бы качаться быстрее, чем кто-либо другой. Конечно, их также можно было бы продать за большие деньги.*

*Короче. В настоящее время гору Крегодал населяют два дракона.*

*Синий дракон Ратуас и чёрный дракон Керминад.*

*Я был убит монстром, пытаясь войти в логово Керминада.*

*Огромные существа, похожие на муравьёв, ползали там повсюду. Около логова драконов много редких монстров.*

Виид до этого уже был в логове чёрного дракона Кейберна в Королевстве Тор.

Злой дракон Акрионг Кейберн!

Он создал для него скульптуру, используя драгоценный агат, полученный из могилы мастера-скульптора Бельсоса.

Он сделал тысячи исправлений, прежде чем превратить камень в изящную и сверкающую скульптуру! Простые воспоминания об этом заставляли его живот болеть.

— Я не хочу связываться с драконами. Квест должен закончиться прямо здесь.

Виид был настороже.

И вот во время подъёма он увидел лича!

Лич держал в руке трость с черепом и был одет в красную одежду.

Виид автоматически провёл вычисления.

«Не носит короны. Более богат, нежели обычный лич. Принимая во внимание почерневший череп на трости, можно предположить, что этот лич использует чёрную магию, чтобы манипулировать врагами. Я должен использовать Скачок, чтобы сократить расстояние и избежать его магии».

Анализ лича мог оказаться большой помощью в сражении.

Виид достал своё оружие и подготовился к началу сражения.

— Человек.

Но лич заговорил с Виидом.

— Ратуас-ним ждёт.

Виид понял ситуацию.

«Дракон послал дворецкого, чтобы встретить меня».

Драконы должны были удовлетворять свои высокоинтеллектуальные интересы и превращали полезных подчинённых в личей.

Это можно было считать ужасной рабской жизнью, но на самом деле это было довольно почётно.

Также в этой области было много рабов-гномов.

«Другими словами, здесь рабовладельческий строй».

Виид разыскал информацию о Ратуасе через Манауэ.

Она не была надежна, так как информация о драконе была получена из местных легенд и отчётов перед дворянами и королевской семьёй.

В отличие от Акрионга Кейберна, Ратуас не был злым и в отчётах не говорилось ни об одном инциденте с его участием.

«А он не очень-то и плохой дракон. Акрионг Кейберн всегда требует от своего королевства золота и других сокровищ, но насчёт Ратуаса нет практически никаких отчётов. Я так хотел украсть какое-нибудь редкое сокровище Кейберна, но он убил бы меня».

Виид оглядел лича и достал черепаху.

Было широко известно, что черепаха — любимое домашнее животное личей. Естественно, он вытащил её в качестве взятки. Давать взятки было необходимо для установления дружеских контактов!

— Что это?

— Это небольшой презент в знак моей искренности.

Если другой человек отказывался от подарка, это могло привести к печальной ситуации. Дача взятки порядочному и честному рыцарю вместо пользы только снизила бы близость с ним.

Виид учёл всё это перед тем, как давать взятку. Он должен был предложить безупречную взятку, которую непременно приняла бы другая сторона.

Необоснованная взятка только всё испортила бы, если бы он пытался построить с кем-либо тёплые отношения. Но лич просто взял её, так как он являлся слугой дракона и не имел каких-либо моральных принципов.

— Маленькая белая черепаха.

— Это драгоценное существо. Её шансы безопасно вырасти в

море очень низкие. Я подумал, что лучше пусть эта черепаха останется здесь, чем подвергнется риску убийства от человеческих рук.

— Я думаю также. Дом Ратуаса-нима — это настоящий рай.

— А это небольшой домик, в котором черепаха может жить.

Виид достал золотой домик для черепахи.

Он был сделан из 100 % чистого золота.

Скульптура домика и небольшого водоёма, которая заставила его чуть ли не харкать кровью! Художественная ценность составляла 374, а затраты на материалы были как минимум в 4 000 золотых.

— Я подумал, что на первое время ей необходимо будет какое-нибудь жильё. Черепаха в нём будет чувствовать себя непринуждённо.

— В таком случае, он будет полезен для черепахи.

Челюсть лича стала немного шире, когда он принял черепаху и золотой домик. Если бы он был человеком, то его рот уже бы порвался!

— Не будем больше задерживаться. Пойдёмте, пока Ратуас не начал сердиться.

Но его суровый голос уже смягчился.

Вииду удалось сформировать с ним небольшие тёплые отношения. Конечно, он не помог бы Вииду убить дракона, но даже небольшое увеличение дружбы было важно.

Если взятка его удовлетворила, то позже он мог бы стать полезным.

Виид передумал множество вещей, прежде чем встретиться с драконом Ратуасом.

Он задался вопросом насколько силён и ужасен тот будет по сравнению с Кейберном. В отличие от Дракона Хаоса Асолета, боевые навыки этого дракона были неповреждёнными.

«Будет огромным достижением, если я смогу обнаружить у него даже небольшое слабое место».

Когда он входил в логово Акриона Кейберна, он старался осматривать всё вокруг.

Однажды Виид стал бы достаточно сильным, чтобы бросить вызов дракону!

Когда он был правителем пустыни, у него хватило сил, чтобы выстоять даже перед таким сильным драконом, как Асолет.

Нынешний уровень и боевые характеристики Виида были гораздо ниже, чем тогда, но со временем это изменится. Он мог использовать различные навыки, пять секретных техник ваяния и даже Ваяние Времени. У него также имелась поддержка в виде Мечей, отряда друзей, таких как Пейл, и многочисленного Культа

Травяной Каши. Если бы Виид решил поохотиться на дракона даже прямо сейчас, то ему бы помогли высокоуровневые игроки!

В будущем, охотясь, он породил бы миф о своей непобедимости.

— Человек, ты мог этого не знать, но я ждал этого дня очень долго.

Огромные синий дракон Ратуас выжидающе замолчал. Он уставился на крошечного Виида мудрыми глазами.

Когда-то он был молодым драконом, родившимся на Версальском Континенте, но после того, как он прожил как минимум 1000 лет, он превратился в великого дракона. Время действительно не имело для драконов никакого значения.

«Он получает подарки от гномов и эльфов, значит он должен быть по-настоящему богат».

Виид почтительно склонил перед ним голову.

— Рад видеть вас. Я уложился в рамки обещанного срока, но всё же сожалею о своей задержке.

— В прошлом я ограничил свободу Королевы Фей, но то наказание было слишком суровым. Позже я пожалел о содеянном, но это было уже необратимо.

— Я понимаю. Вы действительно велики.

Виид осматривался уголками своих глаз.

Гора Акриона Кейберна была заполнена многочисленными сокровищами. По сравнению с ним, логово Ратуаса было обширным и пустым.

«Либо он очень скромный дракон, либо сокровища хранятся на другом складе. Вероятно, склад находится выше».

Позже он вполне мог бы отправиться на охоту на Ратуаса и отнять у него сокровища.

«Возможно, у него есть другое логово».

Мысли Виида проносились очень быстро.

Он не пропустил ни одного тёмного угла, одновременно продолжая беседовать с драконом.

— Я ждал так долго. Вещь, которую ты принёс… Дай её мне.

— Конечно. Я дам её вам немедленно.

Виид вытащил Зеркало Серебряного Дракона Юскеланды. После этого зеркало проплыло по воздуху к Ратуасу. Голова Ратуаса немного подалась вперёд.

— Её зеркало… Это определённо оно.

Глаза дракона задрожали.

Казалось, что из них вот-вот хлынут слёзы!

«Драконы имеют различный окрас и не любят своих членов семьи».

Но у драконов не было никаких причин не становиться

любовниками.

*Дзынь!*

Квест «Логово Ратуаса» выполнен.

Человек принёс воспоминание о серебряном драконе Юскеланде синему дракону Ратуасу.

К нему возвратились давние воспоминания.

Виид отдал ему нечто, содержащее старые воспоминания, поэтому задание по доставке было успешно завершено.

«Никакой награды. Что ж, я не могу быть слишком жадным. Нужно просто радоваться, что мне больше не придётся связываться с драконами».

Виид был удовлетворён завершением квеста.

«Позже я вернусь и убью Ратуаса».

Он привёл бы для охоты на дракона десятки тысяч воинов. Среди них были бы высокопоставленные шаманы и священники с уникальными навыками, такими как обездвиживание. Конечно, были бы определенные ограничения, и это не смогло бы воздействовать на дракона постоянно, но охота на дракона не была чем-то невозможным.

Как и тогда, когда он систематически нападал на Центральный Континент.

Конечно, Виид понимал, что с текущим уровнем игроков, имелся лишь 1 %-й шанс убийства такого дракона, как Асолет.

Драконы не были глупы и в сражениях не попадали бы в одни и те же ловушки дважды. Они даже могли взлететь в небо и применить в качестве решающей атаки своё дыхание.

Но если собрать всех топовых игроков различных профессий и использовать их навыки, то чудо могло бы произойти.

В настоящее время Виид должен был подготовиться к охоте на Гильдию Гермес и на драконов.

Это могло случится в отдалённом будущем, но мечта стать правителем севера совершенно точно будет достигнута. Дракон являлся заключительным боссом.

Дракон Хаоса Асолет смёл десятки тысяч священников и фанатиков Церкви Эмбиню.

Виду следовало привести многочисленные войска, а также использовать различные уловки, чтобы победить.

— Я так рад прикоснуться к вашей бесконечной славе. Надеюсь, вы проживёте ещё очень долго.

Ратуас оторвал свой взгляд от зеркала и уставился на Виида.

Большие, как сапфиры, глаза посмотрели на Виида.

— Человек, ты принёс мне нечто важное.

Ответ Виида последовал всего через 0,1 секунды.

— В таком случае, меч или предметы роскоши… Хеок, нет. Мне не нужно вознаграждения, я просто сделал это в качестве одолжения Тенейдон. Если вы хотите дать какую-либо награду, то отдайте её Королеве Фей Тенейдон.

Он немедленно сменил тактику.

Независимо от того, насколько хорошим может быть сокровище, его близость с драконом была довольно низкой. Было бы успехом, если бы он просто выбрался из логова дракона живым.

— Я чувствую исходящий от тебя приятный аромат.

«Хеок!»

Виид побледнел.

«Он не может быть драконом-людоедом!»

Он не припоминал ничего подобного в отчётах о нём.

— Мне очень не нравятся люди. У них взрывной характер и они не испытывают уважения к чужой жизни. Однако я ощущаю явно исходящий от тебя запах ду́хов и ауру природы.

Люди, которые преуспевают в искусстве, достойны уважения.

> Вы получили признание синего дракона Ратуаса.
> Слава увеличивается на 4390.

> Вы получили титул «Творец для Драконов».
> Этот титул может быть получен, если у человека имеется большая страсть к искусству, он обладает высокой Славой, и получил признание по крайней мере двух драконов.
> Скорость повышения характеристики Искусства увеличивается на 4 %.
> Опыт и Слава от квестов скульптора возрастают на 11 %.

У Виида появилась счастливая улыбка на лице.

Характеристика Искусства была полезна во многих областях. Но тем не менее, он всё ещё хотел сбежать от этого дракона.

— Спасибо, что признали меня. Однако существует множество более выдающихся творцов, чем я. Например, художник Петров.

Он был странствующим художником, являющимся его потенциальным конкурентом, поэтому Виид охотно назвал его имя.

— Не сомневайся насчёт своей подавляющей славы. Хоть и было много блестящих творцов в прошлом, когда они были ещё живы, ты, без сомнений, самый выдающийся творец современности.

«Кехеок!»

В подобной ситуации похвала была лишь бременем.

«Мне действительно не нужны сокровища. Значит…»

— Творец, я хотел бы попросить тебя о работе. Ты единственный на всём континенте, кто, возможно, сможет сделать её. Я готов оказать тебе полную поддержку, поэтому, пожалуйста, создай скульптуру моей подруги Юскеланды.

*Дзынь!*

Серебряный Дракон Юскеланда.

Дракон Ратуас попросил, чтобы вы создали скульптуру Юскеланды!

Эта возможность предоставляется лишь единственному скульптору.

Используйте материалы в логове дракона, чтобы создать редкую скульптуру дракона.

Ратуас верит в вашу репутацию лучшего творца на континенте.

Поэтому дракон ожидает совершенства. Если этого не произойдёт…

Вам предоставляется две попытки создать скульптуру и один месяц до её завершения.

Уровень сложности: Идеальная работа.

Награда: Доверие Ратуаса.

Ограничения квеста: Только для лучшего творца.

— Ух-х.

Создание скульптуры для придирчивого дракона могло стать довольно трудным.

«Содержание квеста не так уж пугающе. Я могу бросить его. Или только попробовать его начать. Это не смертельный риск».

Он был хорошо знаком с созданием скульптур.

Можно было без преувеличения сказать, что в Королевской Дороге он либо охотился, либо ваял. Он ваял даже во время отдыха.

Он постоянно познавал что-то новое, делая скульптуры. Сейчас у него была возможность использовать в работе самые лучшие материалы.

«Скоро я достигну мастера ваяния… Но это будет длинный путь, если я буду создавать только обычные работы».

А сейчас дракон поручал ему создание скульптуры!

«Если я откажусь, всё закончится. Но отказ понизит мою близость».

Он желал стать мастером ваяния, поэтому он не мог просто сбежать от дракона.

После некоторых размышлений Виид нарочито спокойно сказал.

— Я сделаю всё возможное.

Вы приняли квест.

С этого дня Виид мог свободно входить и выходить из логова Ратуаса.

Первый человек, удостоенный права свободно посещать логово дракона.

Конечно, многие игроки теперь могли увидеть эту сцену по телевизору. Также это могло принести пользу, когда настанет время охотиться на дракона.

Проходы в жилище Ратуаса вели в огромную библиотеку приблизительно 100 метров в высоту, на склады, в лабораторию, и в жилые помещения для рабов.

Оно походило на квартиру площадью в 50 пхенов[2] и напоминало огромный королевский дворец в горе.

Понятно, что здесь были такие существа как личи, химеры и толпы других существ, охраняющих проходы.

Виду позволили экспериментировать с магическими сокровищами!

Он мог использовать при создании скульптуры любые магические предметы и материалы из казны. У дракона имелись различные редкие алхимические компоненты и незнакомые материалы, до сих пор не обнаруженные нигде на континенте. Там были горы накопленного золота и драгоценностей.

— Это прямо-таки Банк Кореи. Если продать всё это… я смог бы нормально жить.

Виид испытывал чрезвычайное умственное напряжение.

«Смотреть, не имея возможности что-либо взять!»

Это походило на золото в хранилище Банка Кореи!

Он просматривал коллекцию магических книг, собранную драконом в лаборатории.

*«Изучение Заклинания Магического Водяного Смерча».*

*«Укрепление Функций Организма».*

*«202 Эксперимента с Жизнью».*

Здесь были сотни книг, связанных с заклинаниями и поднятием характеристик.

Виид, естественно, попытался их прочитать.

*Магическая запись дракона Ратуаса № 54.*

*Метод использования в своих интересах свойств воды…*

*Дзынь!*

Ваша Мудрость недостаточно высока для прочтения этого труда.

Чтение было невозможно!

Он прокачал множество характеристик, но Знание и Мудрость были самыми запущенными.

«Они ценны для мага. Но бесполезны для меня».

Виид решил сосредоточиться на создании скульптуры.

У него было ещё множество вещей, которые нужно было сделать на континенте. Но сначала он должен был аккуратно закончить квест и распрощаться с драконом.

— Где я должен начать делать скульптуру?

— Везде, где пожелаешь. По моему мнению, вход достаточно велик для её создания, так что там её поставить было бы лучше всего.

— Я рассчитываю на хорошо освещенное место. По-моему, это действительно наилучший вариант.

Виид осмотрел окружающее пространство.

Скульптура являлась недвижимым объектом, и её местоположение должно было быть тщательно спланировано.

В частности, была важна гармония между цветом и рассеянными лучами света. Он чувствовал энергию, исходящую из великолепной Горы Крегодал.

Он приступил к созданию скульптуры дракона.

«Юскеланда. Требования к скульптуре понятны… Скульптура дракона не должна существенно отличаться от оригинала».

Это не могла быть нелепая или некачественная скульптура.

«Я ограничен в количестве попыток. Это делает её создание значительно сложнее».

Лич принёс ему изображение Юскеланды.

Чистый и благородный серебряный дракон. Изящная красота дракона была достойна восхищения.

— Она действительно хороша и красива.

— Подруга Ратуаса. Вам была оказана неслыханная честь.

— Я постараюсь вложить в неё весь свой творческий дух.

Лич был более доброжелательным к нему благодаря взятке.

Виид несколько раз присмотрелся к изображению Юскеланды.

«Красивый дракон. К счастью, теперь у меня есть её подробный образ».

Драконы не сильно отличались от других существ. В целом, их телосложение было подобно телосложению других животных.

Юскеланда была худой, но всё же несомненно являлась драконом-самкой с мирной внешностью.

Дракон Асолет прямо-таки излучал агрессию, в то время как от этого дракона больше исходило ощущение дружелюбия к людям.

Драконы были символом Версальского Континента из-за своей подавляющей силы и мудрости.

До этого у Виида были только неприятные встречи с драконами, но этот квест дракона был ему полезен.

«Стоит попытаться сделать скульптуру дракона. Кроме того, я смогу заручиться нехилой поддержкой».

Обычно он делал скульптуры, используя гнилую древесину или камни. У него редко была возможность использовать для создания скульптуры наилучшие материалы.

Виид обратился к Ратуасу.

— Мне нужно много серебра.

— Скажи конкретное количество. Сколько тебе необходимо?

Виид быстро прикинул.

«Я должен потребовать как можно больше. Разве я не смогу обвинить его в недостатке материалов, если он будет недоволен скульптурой?»

Он быстро провёл вычисления и ответил.

— 30 000 кг серебра 99,99 % чистоты…

Сумма была оценена согласно размерам Юскеланды.

«Это может быть слишком нагло. Моя близость упадёт…»

— Этого должно хватить?

— Да. Можно и больше, но хватит и этого.

— Я дам тебе 40 000 кг. Скажи мне, если тебе понадобиться ещё.

— Хеок!

Гномы, работающие на складах, начали выносить его оттуда.

У входа начали скапливаться богатства!

Цены на серебро в Королевской Дороге время от времени варьировались. Конечно, оно было дешевле золота. Однако здесь была целая гора слитков!

«Я ошибался, когда думал, что этот дракон скромен. Он достаточно богат, чтобы купить здание в районе Каннамгу[3]».

Чистое серебро необходимо было расплавить и придать ему желаемую форму.

Виид также дал команду гномам.

— Пожалуйста, расплавьте это.

— Будет исполнено.

Гномы приступили к работе немедленно. Более 100 гномов работали в деревне гномов по соседству.

Навыки гномов-кузнецов не вызывали сомнений. Кроме того, дракон присматривал за ними, поэтому у них не было

возможности бездельничать и халтурить. Гномы использовали свои превосходные навыки кузнечного дела для обработки чистого серебра.

Виид обратился к Ратуасу с другой просьбой.

— Мне жаль, но мне не хватает 100 жемчужин для художественного оформления.

— Насколько крупных?

— Чем крупнее — тем лучше. Минимум 100 кг должно быть достаточно. И качество жемчужин очень важно… Они должны быть минимум второго сорта.

— Я принесу их со склада.

Он был обеспечен 100 первосортных жемчужин.

Это были идеальные жемчужины без каких-либо недостатков.

Виид пускал слюни, будто новичок, создающий низкокачественную поделку.

— А можно ещё…

— Говори.

— …гелия?

Металл, добываемый в Джиголасе.

Мечта всей жизни любого скульптора.

— Что ж, я буду стараться изо всех сил, даже если буду испытывать недостаток в материалах… Конечно, хотелось бы использовать самые лучшие материалы… Просто скажите, если у вас его нет.

— Принесите.

Ему вынесли гелий!

Его было в три раза больше, чем он использовал при создании Божественных Доспехов Рыцаря.

— 1,000 кг платины…

— Принесите.

— Я хотел бы немного слёз фей. Приблизительно 10 000 литров.

— Я принесу их.

Дракон небрежно раздавал материалы, редко встречающиеся на континенте.

Виид начал чувствовать истинную пропасть между богатыми и бедными.

Благодаря поддержке Ратуаса, он начал создавать бесценную скульптуру.

# Глава 6. Великий мастер

Виид пытался понять сущность скульптуры.

«Она не может быть обычным драконом. Ратуас и Юскеланда. Между ними что-то есть».

В мире существовали некоторые очевидные законы. Будучи выпущенными во двор с петухами, курицы откладывали по нескольку яиц.

У него появилась уверенность, что Ратуас и Юскеланда были любовниками.

Он хотел снова увидеть дракона Юскеланду. Как творцу, Виду было необходимо полностью выразить очарование и характер Юскеланды.

«Создам нежные, вызывающие ностальгию, глаза. Но образ, созданный из прошлых воспоминаний, может быть преувеличен, так что мне нужно быть осторожным».

Скульптура!

Лёгкая, но очень сложная. Он должен был создать идеальную работу.

Кроме того, он должен был сделать её с изображения на картине. Это ещё больше осложняло задачу, потому что дракон, которого он ваял, был в особых отношениях с Ратуасом.

Он не мог сделать типовую скульптуру, как для обычного клиента. Скульптура должна была напоминать Юскеланду как можно точнее. Всё, включая глаза, должно было ощущаться подобно Юскеланде!

Он не мог использовать воображение, поэтому это было очень трудно. Работа, которая была бы невозможна, если бы у него не было искреннего понимания скульптур!

«Я никогда не встречал её лично. Как мне преодолеть эту проблему?»

Его навык ваяния мог оказать некоторую помощь. В настоящее время он был на 96,6 % 9-го продвинутого уровня. Оставался всего шаг до уровня мастера.

Тем не менее, это не могло помочь полностью.

«Скульптура должна соответствовать по характеру и чувствам. Раз так… я просто должен приложить все свои усилия».

Виид переживал из-за этого в течение 5 минут.

«Вывод. Я сделаю то, что смогу, независимо от того, чего мне это будет стоить».

Это был квест дракона.

Лучшая возможность сделать скульптуру, используя драгоценные материалы. Он приложил бы все усилия, чтобы

создать выдающееся произведение.

Успех зависел от разума, сердца и трудолюбия.

«Нужно попытаться».

Это должна была быть очень большая скульптура, и один месяц нельзя было считать большим сроком.

Он приготовился работать день и ночь.

«Квест предоставляет две попытки… Перед тем, как начать, я должен удостовериться, что всё делаю правильно».

Виид решил использовать эту редкую возможность и вышел из Королевской Дороги.

* * *

Первой вещью, которую сделал Ли Хен, было посещение веб-сайта Королевской Дороги.

— Я должен проверить видео в Интернете. Драконы разделены на множество категорий в истории человечества, поэтому я должен посмотреть на особей, похожих на Юскеланду. Так, чтобы я смог отметить сходства и различия.

Видео о драконах были размещены повсюду. Игроки Королевской Дороги иногда видели полёты драконов, и отправляли видео в интернет. Эльфам вообще было относительно легко пережить встречу с драконами без какого-либо риска.

Он просмотрел множество видео с драконами, переходя по ссылкам. Драконы расправляющие крылья, летящие или сидящие на вершинах гор!

Было множество величественных и прекрасных картинок. Он изучал суставы, скелет и другие физические параметры. Когда он рассмотрел их получше, оказалось, что они очень отличаются от ежа или кролика. Он должен был изучить и понять множество различных деталей.

— Я сваял Ледяного Дракона очень приблизительно. Если бы я занялся исследованиями драконов ещё тогда, то я бы, возможно, сделал его более удобоваримым. Но так или иначе, Ледяной Дракон обладает очарованием, подобно приёму нездоровой пищи.

Прочёсывание многократных форумов ради понимания драконов!

В то время как Ли Хен проводил время в реальном мире, время в Королевской Дороге также текло. Один месяц являлся очень коротким сроком, поэтому он не мог понапрасну тратить время.

Ли Хен поднял трубку и кое-кому позвонил.

— Да, КМС Медиа.

— Это Ли Хен. Я бы хотел поговорить с директором Кангом.

Он назначит встречу с КМС Медиа и несколькими другими телеканалами.

Квест на скульптуру дракона! Он не являлся приключением или сражением, но ваяние также подходило для телепередач. И поэтому ваяние было предметом интереса у телестанций.

После изучения финальной секретной техники ваяния зрители начали интересоваться даже незначительными приключениями Виида и его ваянием.

КМС Медиа при обзорах всегда была полностью на его стороне, поэтому сперва он связался именно с ними. Он также связался с СТС Медиа и ЛК Геймс. А также с такими зарубежными телестанциями, как Фокс и СРР. Они обещали немедленно найти корейских сотрудников.

Война между Империей Хэйвен и Королевством Арпен вызвала социальные последствия в новостях. Персонаж Ли Хена захватывал топовые места в мировых интернет-порталах и рейтингах поисковиков.

Популярность Виида в Королевской Дороге распространялась по Корее, Китаю, Японии, Соединенным Штатам и Европе.

Зарубежные фанаты ходили в его костюмах из Королевской Дороги, а Жёлтого можно было повсюду заметить на наклейках на стёклах автомобилей. Подростки в Соединенных Штатах пытались преобразовать свои дома в лачуги, пока родители были на работе, и тем самым вызывали хаос. В России они даже сделали гигантскую скульптуру Ледяного Дракона величиной в 20 метров.

Игрушки в виде виверн, Ледяного Дракона и Жёлтого активно шли на экспорт.

— Если дети во всем мире потратят деньги своих родителей, то для меня не будет проблемой получать щедрую пенсию.

Ли Хен вежливо общался с корейскими сотрудниками зарубежных телестанций.

— Вы не должны входить в чей-либо дом с пустыми руками. Это переходит все границы вежливости. У всех людей, входящих в чей-либо дом, должны болеть руки от тяжести. Но подарочные сертификаты тоже неплохи. Поскольку большинство подарков по сути бесполезны. Будет лучше самому выбирать себе подарки в универмагах и аукционных залах.

Взяточничество под видом любезности!

Сотрудники телестанций собрались в доме Ли Хена с большими ожиданиями, и были немного разочарованы, узнав о квесте дракона.

Фактически, они хотели крутых сцен, наподобие крупномасштабных нападений на Гильдию Гермес. Однако, квест скульптора мог привнести освежающее разнообразие.

Директор телеканала Фокс, Ким, спросил.

— Но что, если вы провалите квест?

— Трудно гарантировать сохранность вашей жизни в поединке с драконом.

— Именно поэтому это действительно хорошая ситуация. Рейтинги будут зашкаливать.

Ли Хен знал сотрудников телестанций очень хорошо. Он подписал дорогостоящие контракты с КМС Медиа, СТС Медиа и Фокс. Соглашение с другими телеканалами состояло в том, что ему предоставят 2 часа эфирного времени на обычных телепередачах.

Директор Канг нахмурился и спросил.

— Ну что, как дела?

— Со скульптурой?

— Да. Если вы потерпите неудачу, то умрёте. Ваш навык ваяния также понизится. Моральный дух Королевства Арпен также понизится. Вы действительно сумеете создать нечто хорошее?

Никто не мог заранее предугадать результатов создания скульптуры. Это не была борьба против Гильдии Гермес, но не было никакой гарантии, что он не погибнет.

Это был сложный выбор. У него был контракт с телеканалами, поэтому если бы он однажды потерпел неудачу, рейтинги стали бы ещё выше.

— Ну, я приложу все усилия. И я точно не потерплю неудачу из-за недостатка материалов.

Директор Канг был знаком с характером Ли Хена и заявил.

— Дракон не убьет вас, если некоторое количество материалов пропадёт.

— …

— Не стоит работать чересчур добропорядочно.

— У меня есть основательный и детальный план.

— Это может быть опасно.

— Я поставлю на кон свою жизнь.

Сотрудники заулыбались.

* * *

Виид с помощью гномов расплавил серебро и вылил его в большую форму.

Когда кипящее серебро остыло, он достал Нож Скульптора и стал вырезать образ дракона.

Ноги были закончены всего за 6 часов, в то время как вырезание крупного туловища заняло целую ночь. Такой огромной скорости невозможно было бы достичь без помощи гномов.

Гномы поднимались на верёвках и помогали со сложной работой. 10 метров, а затем и 20 метров были закончены

Виид скомандовал гномам.

— Не волнуйтесь о точности. Просто делайте её как можно быстрее.

— Хух, вы точно в этом уверены? Я знаю, что среди людей нет великих скульпторов. Но от этой скульптуры дракона зависят жизни всех нас.

— Это не имеет значения. Поскольку я самостоятельно буду доводить форму скульптуры до конечного результата.

— Из-за размеров тела, будет трудно работать над верхней частью, но мы приложим все усилия.

— В таком случае, я снижу положение дракона. Нет никакой необходимости в том, чтобы она стояла.

— Вы действительно не шутите? Создание подобного образа дракона…

— Конечно. Наклон её головы создаёт впечатление, будто она спит.

— Я понимаю. Мы окажем вам любую поддержку.

Гномы всё больше и больше начинали сомневаться в Виниде. Слава Виида была очень высока, но сомнения всё же начали формироваться.

— Наши гномы смогли бы сделать эту скульптуру намного лучше.

— Я не понимаю, что задумал этот человек. Так или иначе мы должны задать прочную основу. Если мы не будем упорно работать, то поплатимся за это.

— Не теряйте надежду. Он, всё-таки, творец.

— Этот человек действует чересчур небрежно.

Он использовал чистое серебро, чтобы создать очертания серебряного дракона. При этом он сделал не дракона, наводящего ужас, а не производящую впечатления скульптуру лежащего дракона.

В ней не было никакого мастерства или тонкого эмоционального ощущения вовлечённости в её внутренний мир. Многочисленные чешуйки были подогнаны кое-как, и к тому же неуклюже обработаны.

Форма лица была практически идентична Юскеланде, однако

нос, глаза и рот были не очень хорошо детализированы. Он не стал вносить существенных изменений или пытаться её подправить.

Наконец, спустя пять дней, скульптура была закончена. Он даже не стал использовать гелий и жемчуг!

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

— Хм-м, пускай будет Юскеланда.

Юскеланда, правильно?

— Правильно.

Скульптура «Юскеланда» была завершена.

Работа, изображающая серебряного дракона Юскеланду, жившую в прошлом.

При её создании использовалось огромное количество серебра.

Поэтому по прошествии сотен лет люди вполне могут принять её за одну из лучших работ творца Виида.

Невероятно грубая скульптура.

Художественная ценность: 590.

Специальные Свойства: Юскеланда увеличит скорость восстановления здоровья и маны на 7 % в течение дня.

Боевые возможности монстров в этой области будут уменьшены на 14 %.

Ему удалось создать довольно простую скульптуру с низкой художественной ценностью.

В этот момент ко входу в своё логово подошёл Ратуас. Он каждого движения гигантского дракона гора начинала дрожать.

— И это твой конечный продукт! Ты сделал вот это после создания такого количества различных скульптур! У тебя самые выдающиеся навыки среди людей, но ты всё равно бездарность!

Ратуас взревел.

В глазах гномов застыл страх.

Рёв Дракона!

У Виида возникло ощущение, что трясётся как земля, так и небо, а всё его тело парализовало от ужаса.

Боевой дух и Концентрация наделили вас сильным сопротивлением к страху.

Сопротивление активировалось, чтобы

противостоять умению Рёв Дракона.

Штрафы, вызванные драконом, сократились на 63 %.

Боевые навыки могут быть использованы в обычном режиме через 13 секунд.

Вы приобрели уникальный опыт.

Проницательность увеличилась на 2.

Виид смог частично противостоять этому умению благодаря своему предыдущему квесту.

В данном случае он должен был быть почтительным дракону, но в прошлом ему пришлось столкнуться с Асолетом!

*Дзынь!*

Заказчик недоволен скульптурой Юскеланды.

Ваша первая попытка провалена.

Враждебность дракона Ратуаса достигла 59 %.

Виид не был удивлён подобной реакцией.

— Нет. Это лишь прототип, который я сделал, чтобы понять основные черты дракона. В следующий раз, когда вы её увидите, это будет подлинная работа.

— Это будет твоей последней попыткой.

— Я знаю. Вы точно не пожалеете об этом.

Виид всё ещё сохранял уверенность по поводу результата своей работы.

«Я абсолютно точно не потерплю неудачу».

Он был создателем многочисленных скульптур. Он использовал бы тот опыт для создания этой работы.

Теперь он был полон решимости приложить все усилия.

Получить высокую оценку за новую художественную работу всегда было трудно.

В основном было важно слушать заказчика.

— Я посвящу всего себя созданию лучшей скульптуры для Ратуаса-нима.

Виид верил в себя.

«Чтобы жизнь стала комфортной, нужно использовать соответствующие уловки. Жить честной и порядочной жизнью слишком болезненно».

Было не так уж и легко создать выдающееся произведение.

Секретные техники ваяния. Он мог использовать себе на пользу Воскрешение Скульптуры.

Было бы джекпотом, если бы он использовал эту технику для воскрешения Юскеланды после завершения скульптуры, но это умение было лишь на 4-м начальном уровне, что накладывало на него некоторые ограничения.

Даже не беря в расчёт огромные потери в уровне и характеристиках Искусства и Веры, он мог воскрешать исключительно людей и человекоподобные расы.

«Также это не сработает, если останутся неучтёнными мелкие детали».

Если бы он смог воскресить Юскеланду, это действительно было бы вишенкой на торте.

Но он никогда не видел Юскеланду, поэтому не было никакого способа, при котором он смог бы создать скульптуру достаточно точной, чтобы воскресить её.

Но у него в запасе имелось бесконечное количество уловок!

— Призыв Скульптуры!

Виид призвал одну из своих скульптур, выставленных в Центре Искусств Моры. Это была деревянная скульптура, изображающая мастера-скульптора Дарона!

Дарон был наставником, преподавшим ему Скульптурную Трансформацию, также он запомнился Вииду тем, что всегда создавал скульптуры лишь одной женщины — той, которую любил.

Это была обычная скульптура, но это не имело значения.

— Воскрешение Скульптуры!

Вы использовали Воскрешение Скульптуры.

С помощью искусства мастер-скульптор Дарон был призван обратно на эту землю.

45 очков Искусства исчезли навсегда.

Характеристика Веры уменьшилась на 100 навсегда.

Ваш уровень снизился на 3.

Потрачено 18 000 здоровья и маны.

Человек, появившийся благодаря Воскрешению Скульптуры, сохранит свои знания и способности.

Он будет находиться здесь лишь короткое время, но он будет благодарен за возможность снова побывать в этом мире.

Навык Воскрешения Скульптуры улучшился.

— Плак-плак!

Воскрешение Скульптуры прошло успешно, но ему было трудно смириться с падением уровней.

Деревянная скульптура Дарона. Кожа скульптуры начала меняться, и вскоре она начала двигаться.

— Я-я вернулся…

Дарон был потрясён, осматривая свои руки и ноги. Виид был знаком с подобной реакцией и решил помочь.

— Учитель-ним!

— Кто ты? Ум-мм… ах! Виид.

У Виида было невероятно простое лицо, поэтому его было трудно признать.

— Нет времени для любезностей. Есть работа, которую нужно сделать.

— Какая работа?

Виид показал ему материалы, данные Ратуасом.

— Мы должны использовать эти материалы, чтобы сваять серебряного дракона.

Чтобы сделать лучшую из когда-либо существовавших скульптур, Виид решил прибегнуть к сотрудничеству!

Дарону хватило самого общего объяснения.

Ратуас и Юскеланда. Дарону было достаточно рассказать об их любви, чтобы тот согласился помочь сделать скульптуру. Скульптор, имеющий мотивацию, был лучшим ингредиентом для работы.

Виид даже показал ему картину и подвёл к скульптуре Юскеланды.

— Это основа моей работы. Остальное мы доработаем вместе.

Дарон посмотрел на Виида и кивнул.

— Твои навыки улучшились. Она может быть грубой, но основная форма хороша.

— Приступим. Я начну с хвоста.

— Тогда я буду работать над крыльями.

Виид и Дарон начали создавать детальную скульптуру Юскеланды.

Скульптура дракона была крупной, а для каждой чешуйки требовалась тонкая работа. Полный образ в его голове был слишком велик для того, чтобы воплощать его в одиночку.

Однако два человека, работающие над различными частями тела, могли придать работе в целом впечатление дисгармонии.

Но Виид верил в навыки Дарона.

«Ваять одну единственную женщину в течение всей своей жизни. В эмоциональном плане он идеален».

В прошлом он несколько раз убеждался в мастерстве Дарона. Его талантливые руки идеально подходили для подобной работы.

С точки зрения выражения различных форм скульптур, лучшим являлся император Гейхар Фон Арпен. Он создал огромное множество существ, поэтому Виид мог доверить дракона именно ему. Однако Императору Арпена могли быть незнакомы требующиеся в данный момент чувства.

Дарон был богат эмоционально, а также имел тонкие и точные навыки, поэтому он был лучшим партнёром Вииду.

«Ему определенно знакомы эти чувства!»

Кроме того, у него была и другая причина для сотрудничества с Дароном.

Это была истинная причина воскрешения именно Дарона.

— Скульптурная Трансформация!

Дарон был создателем техники Скульптурной Трансформации. Он мог время от времени превращаться в серебряного дракона. Виид осматривал внешность серебряного дракона и искал какие-либо неточности.

— Лапы должны быть немного длиннее. Вспоминая короткие лапы Ледяного Дракона…

Дарон, желающий сохранить уже сформированную внешность серебряного дракона, с болью в голосе произнёс.

— Я думаю точно также.

Скульптурная Трансформация была изначально задумана для того, чтобы прочувствовать сделанное существо и особенности его пропорций.

Виид же всегда использовал Скульптурную Трансформацию только для сражений, так что это был первый раз, когда он применял её для творчества.

Виид попросил у Ратуаса больше материалов.

— Я сожалею, но не могли бы вы предоставить ещё 10 000 килограммов серебра? Скульптура оказалась больше, чем я предполагал изначально. Конечно, уже имеющихся материалов всё равно будет вполне достаточно для нормального завершения работы.

— На складе… Я прикажу срочно добыть 20 000 килограммов. Скажи мне, если тебе понадобится больше. Тебе всегда будут рады в деревнях гномов на моей территории.

Ратуас рассердился, когда увидел первую скульптуру, но теперь его настроение изменилось.

Он успокоился, наблюдая, как Виид и Дарон с огромной скоростью и мастерством работают над скульптурой Юскеланды.

Это была тщательная работа, поэтому у него больше не было претензий. Все грубые и неудачные детали были исправлены. Они показывали красоту, изящество и мастерство.

Расплавленная платина покрыла крылья, когти и зазоры между чешуйками. Небольшие ничего не выражающие фрагменты, были сплочены воедино и стали передавать впечатление изумительного и яркого серебряного дракона.

«Трудно жить с комфортом, не прибегая к уловкам».

Это походило на то, как дизайнер интерьеров изменяет дизайн по просьбе клиента. У этого клиента были определенные советы, поскольку он постоянно наблюдал за процессом создания

скульптуры Юскеланды.

— Юс… келанда. Я вновь вижу твоё лицо.

Ратуас, заворожено смотрящий на скульптуру, как бы намекал, что работа идёт должным образом.

«Значит, больше на лице ничего изменять не нужно. Теперь я могу сконцентрироваться на других частях тела».

Иногда используя Скульптурную Трансформацию, он бередил душу заказчика.

«Я должен смотреть на его реакцию и подмечать любые отрицательные проявления».

Даже гениальный творец должен был использовать все возможные подсказки и уловки, чтобы повысить свои шансы на успех.

Именно на этом строилось всё образование в Южной Корее.

«Успехи достигаются благодаря образованию? Ерунда. Именно такие люди и остаются простыми служащими до конца своей жизни. Превосходное образование с самого раннего возраста может увеличить лишь их IQ. Но в жизни хорошие возможности предоставляются каждому, причём как минимум три раза».

Дарон обработал скульптуру серебряного дракона.

Скульптура стала полностью излучать величественность. Это можно было списать на общее впечатление, производимое гигантской скульптурой.

Но Дарон потратил целую жизнь на создание скульптур одной женщины. У него была одержимость скульптурами, поэтому он не позволял себе даже малейшего недочёта!

В длине когтей, сухожилиях ног и даже в морщинках была полная гармония. Он даже позаботился о выражении глаз и толщине языка.

Однако Дарон внёс только часть вклада.

— Я не умею обращаться с гелием.

— Я сделаю это. У меня есть умение кузнеца.

— Превосходно. Навыки кузнеца не требуются для скульптора. Ты заслужено являешься ведущим скульптором континента.

— Изначально я взял его ради заработка.

Виид воспользовался своим продвинутым умением кузнечного дела и печью гномов, чтобы расплавить гелий.

«Не должно быть ни единой ошибки. Особенно учитывая, что у меня уже появились сомнения в успехе».

Он уже дважды пытался сделать кое-что, и лоб Виида покрылся потом.

*Суа-суа-суа-суа-суак.*

Секретная операция была завершена.

— Хум хум, количество гелия немного уменьшилось, по сравнению с его прежним объёмом.

— Вы ошибаетесь.

— Кажется, его смешали с небольшим количеством инородного вещества…

— Его смешивают, чтобы добиться как можно большей чистоты. В таких пропорциях, чтобы я мог использовать его побольше.

— Но ведь даже если его смешать, изначальное количество гелия…

— Разве нам не пора использовать его для скульптуры?

Расплавленный гелий тонким слоем покрыл лицо и шею серебряного дракона.

Просто серебро недостаточно точно могло выразить тонкие оттенки серебряного дракона. Конечно, он мог раскрасить скульптуру, но это скорее изменило бы сам материал.

Благородная внешность яркого серебряного дракона медленно раскрывалась. Истинная форма дракона медленно формировалась под руками двух творцов.

Виид иногда болтал с Дароном.

— Существует ли какое-либо животное, более великолепное, нежели дракон?

— Ты обладаешь хорошим суждением. Я чувствую невероятное воодушевление в своём сердце.

— Ну, творчество настраивает на возвышенный лад.

Первоначально Юскеланда была задумана в виде величественного дракона, стоящего на двух лапах с распростёртыми крыльями.

Первый вариант скульптуры слишком возвышался над землёй, и это было слишком высоко для гномов. К тому же, даже если бы Виид и Дарон использовали лестницы, высота скульптуры всё равно снизила бы эффективность их работы.

Поэтому они изменили первоначальную скульптуру.

Теперь это был прекрасный дракон, как бы спящий под тёплым солнцем. Он был бесконечно очаровательным, хоть глаза и не были открыты. Это не был могущественный дракон, но он вызывал нежные воспоминания, оставшиеся в памяти Ратуаса. Даже гномы не стали бы бояться этого дракона.

У Виида возникла мысль.

«До её завершения осталось всего несколько дней. Всё будет в порядке, если я закончу оставшуюся работу один».

Безжалостное отрицание духа товарищества!

— Сколько времени вы ещё сможете оставаться в этом мире?

— Ну, приблизительно четыре дня. Этого должно хватить для завершения скульптуры.

Дарон мог оставаться в этом мире дольше, чем рассчитывал Виид.

Навык воскрешения Виида мог заставить людей снова жить лишь в течение одного дня. Однако Дарон был мастером-скульптором со своей собственной высокой характеристикой Искусства, из-за чего его время жизни существенно возросло.

«Это как если директор ресторана займётся мытьём посуды».

Это был неожиданный побочный эффект Воскрешения Скульптуры.

— Вы можете не беспокоиться об остальном. Вы так долго можете оставаться в этом мире, поэтому лучше пойдите расслабьтесь или съездите на курорт. Я даже могу порекомендовать вам отличный ресторан. Вы можете потратить кучу денег.

— Нет. Я уже мёртв, поэтому я не хочу есть ничего восхитительного. Если я проголодаюсь, то съем немного ячменного хлеба. Я думаю, что было бы замечательно провести последние дни своей жизни, ваяя. Это стало бы для меня лучшим подарком.

Кулаки Виида задрожали.

— Ух-х… Что ж, если это именно то, чего вы хотите…

— Не грусти. Я достаточно счастлив хотя бы тому, что ты призвал меня сюда. Теперь мы сможем полностью завершить эту скульптуру!

Дарон горел желанием ваять скульптуру в течение всех оставшихся ему четырёх дней.

«Может, мне тайно убить его?»

За ними постоянно наблюдал дракон, поэтому Виид ждал подходящей возможности.

«Наверное, лучше разобраться с ним ночью?»

Но даже ночью не было ни одной возможности.

Дарон был уже мёртв, поэтому он не ложился спать всю ночь, продолжая работать, ведь ему можно было уже не волноваться о своём здоровье. А на Виида могли повесить ответственность за смерть того, с кем он работал.

Два лучших скульптора континента объединились для создания скульптуры. И наконец, статуя серебряного дракона Юскеланды была закончена.

Рядом с ней стоял большой золотой котёл. Естественно, золото на него было получено от Ратуаса. Он добавил эту деталь к серебряному дракону, чтобы тайно присвоить себе немного золота.

Пожалуйста, дайте имя новой скульптуре.

Короткое мгновение в Виде происходила внутренняя борьба, но он решил не ставить в приоритет награду.

— Это последняя скульптура Дарона-нима, поэтому, пожалуйста, дайте ей имя.

— Это твоя скульптура, поэтому ты сам должен назвать её. Я лишь младший скульптор, который помогал тебе.

— Это грызёт мою совесть, но… спасибо за оказанную честь. Я назову её Спящий Серебряный Дракон Юскеланда.

Спящий Серебряный Дракон Юскеланда, правильно?

— Всё верно.

*Дзынь!*

Выдающееся произведение! Скульптура «Спящий Серебряный Дракон Юскеланда» была закончена.

Скульптура, преодолевшая пределы возможного и наполненная бесконечным влиянием, была создана скульпторами Виидом и Дароном.

Прекрасная внешность серебряного дракона сделана из самых драгоценных материалов в мире.

Материалы и сокровища создали красоту, которую трудно вообразить на этом свете.

Вершина искусства на Версальском Континенте!

Скульптура, которую увековечат в легендах.

Художественная ценность: 49 212 (совместная работа скульпторов Виида и Дарона).

Специальные Свойства: Спящий Серебряный Дракон Юскеланда увеличит скорость восстановления здоровья и маны на 64 % в течение дня.

Все виды сопротивления станут эффективнее на 55 %.

Вероятность получения золота во время охоты увеличится на 450 %.

Скорость активации навыков и магических заклинаний увеличится на 15 %.

Скорость передвижения увеличится на 22 %.

Все характеристики увеличатся на 31.

Храбрость, Привлекательность, Достоинство и Мудрость увеличатся на 12 навсегда.

Один раз в день любование скульптурой восстановит

максимальное здоровье, ману и выносливость.

В город или район, где расположена эта скульптура, в течение двух лет не будут вторгаться монстры.

* Достижения были распределены следующим образом: 53 % Дарону и 47 % Вииду.

Те, кто создал эту скульптуру, удостоятся уникальных титулов.

Эффект не складывается с другими скульптурами.

Текущее количество созданных выдающихся произведений: 18.

Скульптурное Мастерство улучшилось.

Грандиозный успех!

Продвинутый навык Ремесла достиг 100 %.

Мастер Ремесла!

Ваши руки достигли предела эффективности.

Люди и гномы — единственные расы, которым доступен подобный невообразимый подвиг.

Скорость прокачки всех навыков с использованием рук увеличится на 12 %.

Все навыки, требующие использования кулаков или оружия, будут очень быстро достигать 1-го продвинутого уровня.

Владение оружием станет более точным. Удар в одну точку нанесёт на 16 % больше урона, а вы будете защищены от некоторых повреждений.

Техники, которые требуют монотонной работы, будут давать фиксированное количество опыта. В частности, продвинутые навыки будут повышаться после строго определенного количества движений.

Предметы, созданные с помощью ковки и шитья, будут давать особые преимущества.

Существует 1/10 вероятность того, что предмет не порвётся и не будет разрушен.

Существует 1/35 вероятность создания предмета с огромной силой атаки или невероятной защитой.

Приготовленные блюда будут давать особые преимущества.

Вкус от ваших рук!

Любое блюдо будет вкусным, независимо от того, насколько мало в нём приправ.

Вероятность провала во время рыбалки будет значительно снижена.

Тонкое ощущение рук придаст превосходное регулирование силы при ловле рыбы.

Лодки, созданные при помощи умения судостроения, будут иметь высокую прочность.

При хождении под парусом вам будет предоставлен непосредственный контроль над парусами.

Используя кирку, вы сможете обрабатывать бóльшую область с меньшей силой.

Повязки будут накладываться очень быстро.

Скульптурам предоставятся особые преимущества.

Всем скульптурам будет добавлена детализованность.

Ценность скульптур повысится на 15 %, что скажется на соответствующих навыках.

Слава увеличивается на 23 490.

Искусство увеличивается на 98.

Упорство увеличивается на 7.

Привлекательность увеличивается на 10.

Благодаря созданию выдающегося произведения, все характеристики дополнительно увеличиваются на 3.

Вы получили новый титул! Мастер по Редким Металлам.

Уникальный титул, дарующийся тем, кто работает с гелием — металлом, прозванным слезами богов.

Производственный опыт и Слава от квестов кузнеца будут удваиваться.

При работе с редкими металлами уровень мастерства будет подниматься очень быстро.

— А-а-а-ак.

Статуя с грандиозными свойствами!

В тот момент, когда всё было закончено, Виид чуть ли не

кричал.

— Это моя скульптура!

Превосходные свойства скульптуры были совершенно безразличны дракону Ратуасу. С другой стороны, скульптура располагалась в логове дракона, поэтому Виид не смог бы навещать её.

Ситуация, которая причиняла ему боль!

— Вот почему мне не стоит выкладываться на полную при создании скульптур для других. Все эти страдания были напрасны.

Но тут Виид стал озадачен.

— А это что ещё такое… Ремесло реально связано с огромным количеством вещей.

Окно сообщения, которое содержало огромное количество информации! Виид был потрясен, читая это окно сообщения.

— Подождите минутку… я реально достиг вершины Ремесла?

Его Ремесло было на 98,4 % 9-го продвинутого уровня, поэтому его оставалось поднять совсем немного.

Не только ваяние стало выгоднее, но и вообще все навыки, требующие использования рук, такие как шитьё, кузнечное дело, искусство владения холодным оружием и прочее, теперь стали прокачиваться эффективнее.

Ремесло являлось общим умением, в котором нельзя было накопить опыт, делая что-то конкретное.

Это было умение, символизирующее сам труд!

Союз Тёмных Геймеров проанализировал, что появление мастера в этом навыке было невозможно в ближайшие три года.

Мастер-ремесленник!

Самым большим преимуществом было то, что оно затронуло все навыки.

Чтение окна сообщения вполне могло заменить ему получение превосходного универсального подарочного набора.

— Но я предполагал, что ваяние… докачается первее.

Он был рад случившемуся, но всё равно был немного подавлен.

Он достиг вершины благодаря кулинарии, шитью, судостроению, навигации, горной промышленности, рыбалке и ещё огромному количеству других навыков.

Ваяние отняло у него много времени и сил, особенно при создании такой большой скульптуры.

Его умение ваяния теперь находилось на 98,9 % 9-го продвинутого уровня. Мастерство увеличилось, но недостаточно для достижения уровня мастера. Он не хотел создавать Музей Времени от среднего Ваяния Времени, пока не станет мастером.

— Я всё равно стану первым мастером-скульптором на континенте.

Историческое достижение, основанное на упорном труде.

— Я потратил большую часть своей жизни на работу.

Виид работал с самого детства.

Тогда он пришивал куклам глаза из пуговиц, а также разносил молоко, газеты и прочее. У него было столько рабочих мест, что порой он хотел опустить руки.

# Глава 7. Вознаграждение Ратуаса

Не поддающиеся контролю восстания.

Жители Империи Хэйвен становились мятежниками из-за отсутствия пищи. В империи были высокие налоги, пустые зернохранилища, снизившаяся безопасность и грабители, нападающие на продовольственные караваны.

Жители города Вандельран восстали, после чего погибло 10,392 человека. Производственные объекты получили большие повреждения, и их уровень упал на 49 %, в то время как безопасность в соседних областях невероятно понизилась.

В качестве награды за квест, ваши характеристики увеличиваются.

Сила увеличивается на 4.

Мудрость увеличивается на 3.

Максимальная выносливость увеличивается на 200.

— На этот раз мне достался квест по причинению вреда империи.

Бадырей продолжал выполнять квесты чёрного рыцаря. Иногда он истреблял многочисленные группы мятежников, а иногда приносил в жертву невинных граждан империи.

Причиной того, что в Вандельране закончилась еда, был Бадырей. Он возглавил бандитов и вызвал нехватку продовольствия в городе.

«Так это ловушка? Или появление подобных злых квестов соответствует характеру моей профессии?»

Раньше Бадырей думал, что профессия чёрного рыцаря очень привлекательна. Это была лучшая профессия для того, кто обладает боевыми талантами и большими амбициями.

Но после становления императором, он начал получать сомнительные квесты. Квесты, стремящиеся вызвать нестабильность в империи и править ей с беспокойством и недоверием. Верных подчинённых приходилось тайно устранять, а в городах подстрекать всех к восстаниям.

Чёрный рыцарь являлся истинно злой профессией, поэтому возникали и соответствующие квесты.

Ситуация в Империи Хэйвен постепенно ухудшалась, в то время как он продолжал проходить квесты. В содержании квестов неожиданно говорилось о положительных результатах для Империи Хэйвен. Получалось, что области, затронутые восстаниями, занимали лишь незначительное место на общей

схеме, а в основном области прямо-таки стабилизировались.

— Кажется, квесты заводят меня в какую-то хитроумную ловушку. Однако чёрный рыцарь — это моя профессия.

Квесты чёрного рыцаря означали, что для того, чтобы получить дополнительные характеристики или награду, он должен был вести себя жёстко.

Квесты были высокой степени сложности и не могли быть закончены быстро, но это всё равно было замечательно.

— Всё же это похоже на искушение, которое приведёт меня к собственному краху.

Бадырей чувствовал некоторые сомнения, но всё же продолжал выполнять квесты.

Повсюду итак уже происходили серьёзные восстания, поэтому особой разницы не было. Отказывающиеся подчиняться солдаты и жители Империи Хэйвен уничтожались.

Даже если бы фонды империи были повреждены, это не затронуло бы Гильдию Гермес. Несмотря на его положение императора, внутренние дела небольших деревень и наживающиеся за счёт своих граждан лорды совершенно не имели для Бадырея никакого значения.

«Я император. Но в то же время, я — глава Гильдии Гермес».

У Бадырея оставались сомнения относительно квестов чёрного рыцаря, но он всё равно продолжал их. Однако он в любое время готов был остановиться.

«Система Гильдии Гермес неидеальна. После года или двух, кто-нибудь мог бы догнать меня и бросить мне вызов».

Чтобы управлять Гильдией Гермес и оставаться императором Империи Хэйвен, требовалась невероятная сила.

Чёрный рыцарь добивался статуса императора через предательство и клевету, но его благоприятным аспектом была бесконечная сила.

Бадырей пользовался преимуществами профессии чёрного рыцаря. А затем появился новый квест.

*Дзынь!*

> Священный выбор императора.
>
> Усилия величественного императора по управлению империей не прошли даром.
>
> Избавившись от примесей, загрязняющих её вначале, империя резко продвинулась вперёд, благодаря фундаменту, заложенному на крови.
>
> Чёрный Рыцарь в качестве Императора может выбрать один из двух путей.
>
> Первый путь.

Чёрный рыцарь амбициозен и стремится избавиться от всех своих слабых мест. Он управляет с помощью смертей и крови; в его империи никто не решится на сопротивление, благодаря страху.

Император навсегда избавится ото всех, кто кажется ему подозрительным.

Второй путь.

Чтобы быстро устранить хаос в империи, необходимо показать терпимость. Мудрый император склонит своих врагов на свою сторону.

Империя будет блистать под его господством.

Уровень сложности: Квест только для императора.

Ограничения квеста: Император должен быть Чёрным Рыцарем.

Империя должна страдать от мятежников и непрочного мира.

Финальный квест чёрного рыцаря.

Награда: Выбранный путь окажет влияние на управление Империей Хэйвен.

Если будет выбран первый путь, то в награду вы получите преимущество против мятежников.

Император получит уникальный взгляд. Его глаза будут смотреть прямо в душу, и видеть любые признаки непокорности.

Каждый раз, когда вы будете убивать мятежника, Безопасность и страх перед вами будут повышаться.

Лидерские и индивидуальные способности увеличатся. Но иногда этот взгляд может становиться слишком подозрительным и рассматривать преданных людей, как плохих.

Если вы не станете разбираться с теми, кто замышляет восстание, ваши боевые способности будут уменьшены из-за растущего беспокойства.

Накопление большого количества беспокойства может привести к тяжёлым болезням.

Если будет выбран второй путь, вы получите награду и навыки, связанные с уровнем мастера.

Жалобы мятежников быстро исчезнут под влиянием достойного императора.

Сдающихся в сражениях станет больше, а побеждённые будут добровольно присоединяться к империи.

Эффекты всех производственных объектов империи увеличатся на 4 % навсегда.

Уровень правопорядка в империи увеличится. Жители смогут чувствовать себя в безопасности ещё больше, чем раньше.

Империя будет способствовать развитию торговли и восстановлению технологий.

Безопасность и экономика придут в норму, люди будут слепо поклоняться императору.

*Пожалуйста, обратите внимание!

Выбирайте тщательно, поскольку в дальнейшем решение изменить будет невозможно.

На принятие решения вам даётся 10 дней.

Глаза Бадырея сузились.

— Этот квест действительно невероятен.

Содержание этого квеста было действительно нелепо.

— Разве преимущества для императора не хороши в любом случае?

Первый путь приводил к сражениям.

С точки зрения Бадырея это было хорошо. Он мог значительно увеличить промежуток в силе по сравнению с остальными игроками.

В настоящий момент Империя Хэйвен получала значительные повреждения, поэтому было бы хорошо проучить мятежников. Предпочтительный вариант, предлагающий навредить империи ради собственной выгоды.

Второй выбор был для Империи Хэйвен. Её развитие могло исправить сложную ситуацию.

Империи давались особые преимущества, и судя по всему, Империя Хэйвен должна была стабилизоваться.

— Любой из этих путей является хорошим.

У Бадырея был выбор между двумя путями. Его жадность несомненно подталкивала его к первому пути.

Точно так же, как в то время, когда Виид находился в пустыне и сформировал Империю Палос. Там не было никаких законов, и он добился огромных успехов.

Он использовал подавляющую силу, чтобы поддерживать свою позицию императора. Перед ним растянулся бесконечный путь к бесконечной силе. Это было сладкое искушение для Бадырея.

Путь мудрого императора также привлекал его. Развитие империи было хорошо и для него, и для Гильдии Гермес.

Он мог выбрать только единожды, и этот выбор оказал бы влияние на будущее.

Прошло уже два дня, а он всё не мог выбрать. Из-за раздумий о квесте, он не мог сконцентрироваться на охоте.

Бадырей заглянул внутрь себя.

— Я достиг того, что имею, благодаря своим собственным силам. Моя жизнь зависит исключительно от моей мощи.

Он хотел удержать трон императора только для себя.

Искушение первого пути было сильно́, но естественно, имело побочные эффекты. Сердце Бадырея учащённо билось от искушения.

— В конечном счёте, если я выберу первый путь, начнутся проблемы. Лучше выбрать второй путь.

Жадность и благоразумие. Его выбор менялся ежесекундно.

На третий день Бадырей наконец сделал свой выбор.

— Я выбираю второй путь.

> Вы действительно хотите выбрать второй путь в квесте «Священный Выбор Императора»?
>
> Решение нельзя будет изменить позднее.

— Я выбираю второй путь.

*Дзынь!*

> Вы выбрали второй путь императора.
>
> Мудрый император, проявляющий бо́льшую терпимость к своим людям.
>
> Император выполняет желания людей и приветствуется в городах.
>
> Амбиции чёрного рыцаря не приемлют подобного поведения.
>
> Вы не можете выбрать этот путь императора.
>
> Ваш выбор отклонён.

— Что такое?

Бадырей ещё несколько раз пытался выбрать второй путь.

Он получал отказ из-за предыдущих квестов чёрного рыцаря, которые он выполнял.

* * *

Виид гордо взирал на дракона Ратуаса.

— Вот моя скульптура.

— Способности и воля людей… Она действительно чудесна.

Серебро и золото, которые я дал тебе, превратились в нечто настолько прекрасное.

Ратуас любовался скульптурой дракона Юскеланды.

— Значит, заказ успешно выполнен?

— Я не могу этого отрицать. Эта скульптура является лучшей из когда-либо виденных мной, и ни одна из них в будущем не сможет превзойти её.

*Дзынь!*

Квест «Серебряный Дракон Юскеланда» завершён.

Дракон Ратуас восхитился вашими талантами скульптора.

Он признаёт вас лучшим скульптором.

Ратуас объявил, что вы являетесь лучшим творцом.

Слава увеличилась на 38 398.

Ратуас признал ценность помощи человека, и вы заработали 4464 очка достижений.

«Что ж, это много…»

У Виида появилась тёплая улыбка на лице.

Он поклонился дракону и повернулся к Дарону.

— Успех. Всё это благодаря Дарону-ниму.

— Ху-ху-ху, что ты, благодаря тебе я смог создать лучшую работу всей моей жизни.

Пришло время прощаться с Дароном.

Виид отчаянно сожалел, что тот уходил сразу же после завершения скульптуры. Однако с помощью коллеги он создал сложную скульптуру.

— Дарон-ним сделал намного больше, чем я. Скорее всего, я бы не сделал её без Дарона-нима.

— Ты сможешь делать ещё более лучшие работы в будущем. Ты ведущий скульптор всего континента.

Дарон медленно исчез.

Воскрешение Скульптуры играло большую роль. Это был отличный способ возродить настоящего героя.

«Если только уметь использовать его своевременно. Их нужно оживлять лишь тогда, когда они больше всего необходимы».

Виид снова скромно повернулся к Ратуасу.

— У меня есть много других неотложных дел. Так что…

Он попытался вежливо попрощаться. Он закончил создание скульптуры, поэтому хотел поскорее оказаться у подножия горы.

Он просто хотел убежать! Голова Ратуаса склонилась прямо к Вииду.

— Человек.

— Да, да?

С него начал стекать пот.

«Я попался. А ведь я взял совсем немного!»

При создании скульптуры он присвоил себе часть гелия и золота. Он не должен был делать этого, но его жадные инстинкты победили.

Конечно, у него были различные оправдания во время создания скульптуры, да и к тому же количество взятого было небольшим. Он просто хотел взять несколько подарков в память о Ратуасе.

«Квест достаточно солиден. Я поработал скульптором. Значит, я должен получить справедливую цену за свой труд».

Присвоенного гелия не хватило бы на доспехи, но он мог создать из него перчатки или ботинки. Он также взял 100 кг золота.

Это была не очень большая сумма по сравнению с тем, сколько имелось у дракона.

— Мне нужно тебе кое-что сказать.

— Что вы хотите? У меня ещё куча неотложных дел. Моя душа рада уже имеющейся награде. Вознаграждение — это, конечно, хорошо, но я не могу почивать на лаврах.

— Возврати все оставшиеся материалы.

Сердце Виида бешено забилось.

Он сознательно старался не дать определить точную сумму материалов, используемых в скульптуре.

Он был скульптором по профессии, поэтому у него не было умения кражи, как у воров или убийц. Если цель замечала кражу, то её враждебность увеличивалась. Но даже несмотря на это, ни один вор или убийца не попытался бы ограбить дракона.

— У меня есть немного, но… это был материал, который я не возвратил после того, как уже использовал необходимое этой скульптуре количество.

Виид вытащил из своего рюкзака кусок золота. Выражение морды дракона не изменилось даже после того, как он вытащил ещё три или четыре куска.

«Он знает точное количество. Трудно бороться против высокого интеллекта».

Дракон всё продолжал глядеть, как Виид вытаскивает золото.

«Этого достаточно… Ещё больше?… Он всё знает… Это истинная сила дракона!»

Золото, вытаскиваемое из его рюкзака, сформировало груду.

Несмотря на жертву, которую он принёс при использовании Воскрешения Скульптуры, отношение дракона не изменилось.

Виид вытащил всё золото, и тогда дракон торжественно сказал.

— Гелием нельзя злоупотребить в человеческом мире. Это великий материал, поэтому люди не могут брать его без разрешения.

Гелий!

Виид не хотел возвращать гелий независимо от обстоятельств.

«Вероятно, мне нужно попытаться использовать Ваяние Времени, чтобы сбежать? Я могу использовать Ваяние Времени. Проблема состоит в том, что будет трудно уйти очень далеко».

Однако ситуация резко изменилась.

— Однако, человек, я могу отдать его тебе в награду за твои достижения передо мной. Я отдам его тебе взамен того, что ты создал для меня скульптуру Юскеланды.

*Дзынь!*

> Дракон Ратуас предложил сделку.
>
> В настоящее время после завершения скульптуры у вас имеется 4462 очка достижений.
>
> Вы хотите использовать 4192 очка достижений для оставления себе гелия? Если вы примете это предложение, то сможете стать гордым обладателем гелия.
>
> Если вы отклоните предложение и не возвратите гелий, то потеряете значительное количество Славы, а из-за воровства дракон станет враждебен по отношению к вам.

Виид редко читал подобные окна сообщений.

— Для меня была большая честь завершить скульптуру Юскеланды. В свою очередь, пожалуйста, отдайте мне эти материалы для будущего творчества.

> Вы приняли предложение дракона Ратуаса. Теперь вы законный владелец гелия.
>
> У вас осталось 270 очков достижений.

Он принял предложение и обошёлся без серьёзных проблем!

В прошлом он использовал добытый гелий для создания Божественных Доспехов Рыцаря.

Благодаря гелию, полученному от скульптуры Юскеланды, он мог создать еще один предмет.

«Если я смогу создать что-то наподобие ботинок, щита или шлема, это будет иметь громогласный успех».

Экипировка оказывала большое влияние даже в первые дни новичков.

Несмотря на снижение уровня, боеспособность Виида могла бы улучшиться просто от смены его экипировки.

Это было важно и необходимо при охоте на сильных монстров.

Виид не постеснялся продолжить разговор с Ратуасом после получения гелия.

— Извините меня, но я также хотел бы забрать и золото.

Обмен очков достижений на золото! Иметь очки достижений у дракона было полезно, но также это могло принести противоположный эффект.

«У меня против него нет высоких шансов…»

Он не хотел сталкиваться с Ратуасом снова до тех пор, пока не решит на него поохотиться.

— Бери его, если хочешь.

*Дзынь!*

> Вы можете забрать 50 кг золота дракона Ратуаса за каждое очко достижений.

— Ох-х-х-х.

50 кг золота были огромным количеством. Голова Виида заполнилась вычислениями.

«Текущий курс…»

Обычно 3 грамма золота были эквивалентны 1 золотому, поэтому 1 кг золота был равен 333 золотым. Значит, одно очко достижений соответствовало 16 666 золотым. Всё золото, полученное на оставшиеся очки достижений, могло быть обменено на 4,5 миллиона золотых.

«Что ж, это немаленькая сумма».

У него оставалось лишь 270 очков достижений, и было нелегко вычислить общую стоимость, включая гелий.

«Я смогу экономить деньги на материалах, так что от этого будет много преимуществ».

Виид произнёс.

— Я заключу сделку.

Он обменял свои оставшиеся очки достижений на золото. Он не хотел снова видеть этого дракона в ближайшее время.

Как только сделка состоялась, Виид проговорил.

— Спасибо, дракон. Теперь я, пожалуй, пойду.

Однако дракон ещё не закончил. Голова Ратуаса оказалась прямо перед Виидом.

В него впился суровый взгляд.

— Человек, ты что-нибудь знаешь о смерти Юскеланды.

*Ду-дунг!*

Сердце Виида подпрыгнуло.

«Это что, ещё один квест дракона? И кажется, он связан с выживанием, а не с ваянием».

Похоже, это был непростой квест, поэтому, естественно, Виид весь напрягся. Квест дракона был связан со смертью, так что это был действительно кошмар.

Виид покачал головой.

— Я просто слабый скульптор. Я ничего не знаю. Даже если я что-то и слышал, то я этого не помню.

Он сыграл фальшивую невинность, о которой узнал благодаря просмотру новостей!

«Мне что, нужно лечь и притвориться больным?»

Зеркало он получил от Дракона Хаоса Асолета, поэтому он мог примерно предположить ход этого события.

Причина смерти Юскеланды не была для него неразрешимой загадкой.

Он бы не удивился, если бы оказалось, что в прошлом её убила Церковь Эмбиню или Дракон Хаоса Асолет.

Или возможно кто-то связанный с ними…

Если бы он изучил информацию, собранную во время прохождения квеста, то смог бы составить полную картину.

«Я не могу в одиночку заботиться о сохранении мира на всём континенте. Гильдия Гермес тоже должна потрудиться над этим».

Первоначально под удар Церкви Эмбиню попал именно Центральный Континент. И было только вопросом времени, когда Церковь Эмбиню нанесла бы значительный ущерб северу.

Однако Виид ловко решил ту проблему во время квеста на финальную секретную технику ваяния. Развитие Центрального Континента скакнуло вперёд, а разрушенные города были снова восстановлены.

Империя Хэйвен могла в любое время вторгнуться на север. Он уже сделал достаточно хороших вещей, этого хватило бы на целую жизнь.

Дракон посмотрел на Виида пронизывающим взглядом.

*Дзынь!*

> Перед тем, как продолжить квест «Расследование Дракона Ратуаса», вам нужно соответствовать некоторым критериям.
>
> Вы должны быть минимум 480-го уровня.
>
> Ваши характеристики Достоинства и Храбрости должны быть не ниже 400.
>
> Ваше главное боевое умение должно быть 7-го

продвинутого уровня.

Квест не был дан.

— Время ещё не пришло. Прямо сейчас тебе недостает способностей, но нельзя заранее знать, что произойдёт в будущем. Приходи ко мне в любое время, если захочешь послушать занимательную историю. Независимо от того, что произойдёт, время однажды настанет. Человек, который защитит Юскеланду до конца…

— Спасибо.

Виид поспешно убежал от дракона.

Его не заботило то, что может произойти в будущем.

Он больше не мог находиться здесь ни одного мгновения.

Он абсолютно не желал связываться с этим квестом.

* * *

*Куа-а-а-анг!*

— Опасность с востока!

— Давайте снова спрячемся в кусты.

— Нет. Я растопчу всех на своём пути!

Гильдия Алых Крыльев прибыла на земли великанов.

Сотни людей смотрели трансляцию экспедиции Тероса и его товарищей.

— Континент помимо Версаля? Это интригует.

— Новый мир? Мы можем быть первыми, кто завладеет там территорией.

Игроки, принадлежащие к Гильдии Алых Крыльев, мечтали о возвращении уважения благодаря этому приключению.

Они надеялись возвратить свою честь.

Терос мечтал о том, чтобы его перестали проклинать, и ещё он мечтал стать лордом города на севере.

Членов Гильдии Алых Крыльев везде принимали плохо, он это могло быть исправлено.

Они плыли на лодке, сделанной из ногтей мертвецов, преодолели колючий лес и огромных червей, и наконец добрались до мира великанов.

Однако у огромных великанов был колоссальный уровень 700+.

Стало понятно, почему боги отделили их от мира людей.

— Насекомые… но… выглядят… так… вкусно.

Великаны задержали игроков.

К счастью, они съели только 1–2 человек, а остальным

позволили идти дальше.

Ни один из них не мог тягаться с великанами!

Телестанции транслировали их приключение и запись набирала стабильные рейтинги более 10 %.

Экспедиция блуждала по землям великанов и охотилась на огромных крыс и стрекоз.

Крохотным людям было легко скрываться на обширных землях великанов.

Они тщательно исследовали местность в течение месяца.

Но из-за серьёзных повреждений более 70 % экспедиции погибло.

Они хотели отыскать путь назад к миру людей, но уехать было не настолько легко.

Хотя они нашли несколько подсказок.

— Первым это место посетил Авантюрист Лодсикер. Он прибыл сюда по квесту Богини Земли Ми-Нэ.

— За океаном на западе Версальского Континента упоминается о месте, населённом великанами.

— Путь к новому континенту заблокирован монстрами и магическим барьером.

— Великаны перетащили огромное количество золота с Версальского Континента в Новый Мир.

Новый Мир!

Жители Версальского Континента иногда рассказывали истории о нём.

— Богиня Земли Ми-Нэ старается всё делать очень тщательно… Возможно, именно поэтому существует только один мир за пределами этого континента?

— Мой отец в прошлом был авантюристом. Однажды он сказал, что если пересечь океан или пройти через магическую дверь, то удастся попасть в новый мир. И больше он никогда не возвращался.

Жители часто упоминали Новый Мир, но это не приводило к каким-то конкретным квестам.

Тем не менее, все игроки надеялись отыскать Новый Мир.

Версальский Континент и сам по себе был огромен. На нём более-менее хорошо исследовали только север, юг и запад.

Однако все авантюристы жаждали попасть на новый континент. Пионеры Нового Мира! Они мечтали построить на нём своё собственное королевство, подобно Вииду и Королевству Арпен.

Терос и Гильдия Алых Крыльев обнаружили ключ к Новому Миру на землях великанов, поэтому их приключение пользовалось огромным успехом.

Они получали много внимания от игроков, ищущих информацию о Новом Мире.

* * *

Южная пустыня.

— Существует короткий путь, по которому можно обойти монстров стороной, что позволит вам добраться туда быстрее.

Проходил совет воинов пустыни.

Они должны были спасти город пустыни Бухарес от монстров, нападающих на него уже в течение 10 дней.

Тени Земли вели отряд воинов пустыни и помогали им справляться с различными препятствиями.

Племена пустыни достигли уже 14-го этапа квестов пустыни.

На этом совете собралось множество рассеянных племён пустыни, которые мужественно бросались в бой! Но там были не только они. Игроки севера, слишком поздно начавшие выполнение квеста, решили объединиться с группой Теней Земли.

Пятый Меч и его ученики!

Они согласились, что правителем пустыни должен стать либо Баебучи, либо Хеозу, либо Камчо. Недостойные воины пустыни погибли ещё в середине квеста.

Тогда загоревший Пятый Меч сказал.

— Давайте просто пойдём напролом.

— А?

— Наши тела достаточно крепки.

Ученики следовали за Пятым Мечом!

Они ездили на верблюдах и сражались с помощью изогнутых ятаганов. Их уровни и боевые навыки увеличились во время участия в этом квесте. Они просто бросались на своих верблюдах на любых сильных монстров, оказывающихся в их поле зрения.

19-й Меч сказал.

— Нам не стоило рождаться в современном мире.

282-й Меч согласился.

— Точно. Жизнь в пустыне постоянно бросает своим обитателям вызов. Гораздо эффективнее бороться под палящим солнцем.

— Мне не пришлось бы учиться, будучи ребёнком.

Пятый Меч и ученики были теми, кто выживал независимо от наличия человеческой цивилизации.

Во время квеста на правителя пустыни, в них проснулись первобытные инстинкты.

Их тела были покрыты шрамами и татуировками,

символизирующими то, что они являются воинами.

У Пятого Меча вообще был огромный шрам после того, как он едва выжил. И теперь он специально ходил повсюду обнаженным по пояс, чтобы люди завидовали его шраму.

И чтобы привлечь к себе женщин.

— А что мы будем делать, когда закончим этот квест?

— Мы поедем в Центральный Континент. И опустим тех ублюдков из Гильдии Хермес!

Когда Тени Земли и воины пустыни пришли в движение, позади них образовалась огромная песчаная буря.

Пустынные всадники на верблюдах.

Ведущая сила эпохи Империи Палос вновь возродилась.

# Глава 8. Набег Гильдии Гермес

— Беспорядки в империи не прекращаются.

Гильдия Гермес снова собрала чрезвычайное совещание.

— Рыцарь Мьюл умер.

— Мятежники распространяются, как зараза.

— Очередные неудачи во внутренних делах.

— Области, захваченные на севере, нестабильны.

Анализируя текущее состояние дел в Империи Хэйвен, они получали самые разнообразные отчёты.

Убийство Виидом Мьюла, казалось, придало храбрости игрокам, и сотни из них напали на Центральный Континент.

В прошлом Гильдии Гермес нечего было бояться.

Они доминировали над остальными игроками при помощи страха. Большинство нападений были незначительны, и гильдия показывала свою невообразимую мощь по телевидению.

Развитие завоёванных областей севера проходило медленнее, чем ожидалось. Они инвестировали кучу денег и материалов, чтобы построить города и наладить инфраструктуру. Однако Империи Хэйвен было трудно найти на севере рабов.

Независимо от того, насколько продвинутыми были технологии Империи Хэйвен, северные игроки не были в этом заинтересованы. Игроки больше предпочитали свободную динамичную атмосферу Королевства Арпен, а также опрятное и доступное жильё.

На севере было много неизведанных регионов, а если бы им захотелось преимуществ города, они могли бы пойти в Мору.

И хотя Империя Хэйвен была более развита, ей было трудно соперничать с Морой.

— Я потрачу все свои деньги, чтобы купить дом в Королевстве Арпен! Вся моя семья также переедет туда.

— Хех… Мне будут давать деньги? Я перемещу туда всё своё имущество!

Рабы и жители начали массово сбегать в Королевство Арпен. Иногда, правда, новички по ошибке начинали игру в оккупированных северных областях.

— А где здесь куча рабочих мест неполной занятости?

— Здесь можно прокачать только начальные навыки. Здесь реально паршиво. Новые здания в городе невероятно скучные.

Их планы по развитию области терпели серьёзные неудачи. Оккупированные северные регионы походили на гиппопотама, сжирающего деньги и материалы.

Кроме того, деревни и города, возникающие в завоёванных

областях, становились крупными мишенями.

Первый Меч и его ученики. Первоначально их было 200 игроков, но постепенно их число выросло до 300. Они любили ездить на быках и сражаться с Империей Хэйвен в оккупированных северных областях. Рыцари Гильдии Гермес не были дураками и организовали защиту.

— В схватке они будут беспомощны, но сначала мы должны свалить их с быков.

Они бушевали на землях Империи Хэйвен. Командующий северными оккупированными областями Алкард устроил им засаду на равнинах.

Однако у них был жестокий стиль сражения. Это было идеальное место для битвы, и они просто пронеслись сквозь армию Хэйвен.

Несмотря на наличие рыцарей, армия абсолютно ничего не могла им противопоставить. Они окружили армию и смеялись каждый раз, когда наносили урон.

Среди них также было несколько магов. Маги наносили урон, в то время как присоединившиеся авианы пускали издалека стрелы. Авианы отбрасывали Империю Хэйвен с завоёванных территорий.

В отличие от их первоначальных мыслей, весь северный континент был одним огромным гиппопотамом, проглатывающим деньги и ресурсы.

Восстановление экономики Центрального Континента тоже проходило нелегко. Много денег расходовалось на Императорский Дворец, а также на прокачку местных лордов.

Ремонт повреждённых войной зданий, обслуживание и реинвестирование в производственные объекты, контроль безопасности торговых путей, восстановление ухудшающейся безопасности и повышение лояльности людей — на всё необходимы были деньги.

Несмотря на денежные инвестиции, всё было бесполезно, поскольку восстания всё продолжали вспыхивать!

Они думали, что ситуация ухудшилась из-за прошедшей 1–2 месяца назад войны, и что со временем инвестиции стабилизируют положение.

Расчёты Гильдии Гермес оказались неверными.

Экономика Центрального Континента уже сильно сократилась из-за непрекращающихся войн. Гильдия Гермес несла за это основную ответственность. Они победили своих конкурентов и стали безраздельно властвовать.

Мечты о великолепном будущем были разрушены войной, которая подорвала инфраструктуру и сделала несчастными

жителей.

Налоги собирались лишь для восстановления армии и долгосрочных планов по управлению континентом. Фонды Империи Хэйвен были недостаточно сильны, чтобы реанимировать экономику. Огромное количество золота исчезло будто вода, вылитая на сухое поле первосортного риса.

— Это временные неудачи. Налогов должно хватить для восстановления нашей экономической мощи. Империя в целом зарабатывает миллиарды золотых.

— Вы в своём уме? Мы должны разобраться с мятежниками!

— Мы просто раздавим их. Мятежники уже проиграли.

— А что относительно производственных объектов, разрушенных в сражениях, или насчёт снижения населения?

— Нам придётся бросить некоторые области. Покинуть области, ставшие обузой. Их жители будут вынуждены переселиться в другое место.

— Многие игроки критикуют нас… Если мы оставим какие-то свои земли, то в адрес империи поступит ещё больше критики.

Атмосфера среди лидеров Империи Хэйвен была напряжена. Они побеждали в сражениях против мятежников. Однако внутренние дела терпели крах.

Вмешиваться нужно было раньше, ещё после завоевания Центрального Континента, а сейчас было уже слишком поздно для сожалений.

Совещание продлилось всю ночь, и они разобрались в текущем положении Империи Хэйвен.

Текущий налоговый доход составлял 4,7 миллиардов золотых. Однако налоговый доход продолжал снижаться.

Им удавалось получать 3 миллиарда золотых с области Каламор и нескольких других стабильных областей.

Это всё ещё была огромная сумма, но учитывая текущее положение, никто не радовался. После некоторых колебаний, Лафей наконец сказал.

— Наши вооруженные силы становятся сильнее благодаря непрерывным сражениям с мятежниками. Проблема состоит в том, что это не то, чего мы хотим. Если так продолжится, то многие жители уйдут, и земля станет бесплодной. И соответственно перестанет приносить прибыль.

Были игроки, предлагающие бросить некоторые области.

— Значит, станет легче управлять?

— Если земля станет бесплодной, торговля сократится. Это приведёт к немедленному сокращению Империи Хэйвен. Сокращение Империи Хэйвен является худшей ситуацией, если мы хотим объединить континент. В данный момент мы должны

сохранять максимальное количество территорий.

— Эта стратегия неплоха.

Лафей задавал дальнейшее направление движения.

Несмотря на неудачу в развитии оккупированных областей севера, лидеры гильдии горячо поддержали его план.

Они всё ещё рассчитывали одолеть север, но пока что не могли найти никаких очевидных решений.

«Управление государством очень сложно́».

Иногда оно не срабатывало должным образом.

Империя Хэйвен совершила ошибку, проигнорировав игроков и жителей. Они захватили землю, но не смогли крепко удержать людей.

«Нет, эта проблема случалась бы не только у Гильдии Гермес. Другие гильдии пришли бы к тому же заключению, если бы победили».

Их самой большой ошибкой было несерьёзное отношение к Королевской Дороге.

У Лафея и нескольких лидеров Гильдии Гермес уже был опыт в других играх.

Это были всемирно популярные онлайн-игры, в особенности Континент Магии, являющийся самой популярной игрой десятилетий.

Там они собрали гильдию единомышленников и установили чёткие цели, и после нескольких тщательно спланированных мероприятий взяли власть в свои руки.

Впоследствии они управляли при помощи отрядов войск. Никто не мог бросить им вызов и отнять права на управление. Они могли безмерно эксплуатировать игроков, независимо от их жалоб.

Этого было достаточно на Континенте Магии.

Но сейчас они были в Королевской Дороге. В этой игре каждый день регистрировались сотни тысяч людей.

Королевская Дорога позволяла расслабиться вдалеке от серых будней и насладиться новыми достопримечательностями. Здесь имелись приключения, но для некоторых людей виртуальная реальность была просто другой жизнью.

Многие игры утверждали, что обладают новой реальностью, но ни одна не могла сравниться с Королевской Дорогой. Это была виртуальная реальность с полным погружением.

Миллионы игроков наслаждались Королевской Дорогой, поэтому считать, что они смогут управлять через диктатуру, было большим просчётом.

Это было возможно во время периода войны между элитными гильдиями, но управлять таким образом огромной империей

было невозможно.

Короче говоря, Королевская Дорога была огромным сообществом, поэтому в ней всё было сложно.

Если бы игроки ушли в другие области, то их фонды бы обрушились. Трудности развития экономики при помощи диктатуры в реальности, также относились и к Королевской Дороге.

«Мы должны сменить тактику… Наша Империя Хэйвен в данный момент рушится. Военная мощь продолжает поддерживаться. Мы всё ещё получаем астрономические доходы с налогов. Но государственная мощь империи будет продолжать сокращаться… Это действительно сложно».

Лафей размышлял об упадке Империи Хэйвен.

Активная торговля и оживлённость игроков должны были оставаться на плаву.

В любом случае, все сферы, связанные с судьбой Империи Хэйвен, ухудшились бы, если бы государственная мощь сократилась.

Серьёзный упадок Центрального Континента означал, что продолжили бы появляться мятежники.

Мало того, что им пришлось бы бороться с восстановившимися престижными гильдиями, так ещё пришлось бы бороться с бесконечно бунтующими игроками.

Вооружённые силы уменьшились бы от бесконечно утомительных сражений, и внутренние дела упали бы ещё больше.

В это же время жадные лорды Гильдии Гермес боролись бы между собой. Огромная империя разрушилась бы и разделилась. Конечно, время, требующееся для подобного сценария, зависело бы от действий Гильдии Гермес.

«Объединения континента достигнуть действительно трудно».

Лафей знал о причине и думал о методах.

«Всё это происходит из-за Королевства Арпен. Если бы не оно, Империя Хэйвен не понесла бы настолько сильный ущерб. Если бы мы продолжали править с помощью страха, и также не проявляли интереса к внутренним делам… фонды Империи Хэйвен смогли бы продержаться ещё в течение последующих 5-10 лет».

Однако из-за существования Королевства Арпен, у игроков Центрального Континента проявлялось более серьёзное неповиновение.

Виид до сих пор продолжал копать под Гильдию Гермес. Согласно военной разведке, именно Виид расшевелил

престижные гильдии.

«Налоговая ставка Королевства Арпен настолько смехотворно мала, что я проигнорировал его. Так управлять страной неэффективно. Конечно, у него практически нет надобности вкладывать капитал в вооруженные силы… Но всё же нацелиться на нас с такой низкой налоговой ставкой!»

Казалось, что эта плохая ситуация происходила из-за Виида.

У них был прекрасный план захватить Центральный Континент, и тут он, откуда ни возьмись, построил на севере королевство.

«Еще не всё потеряно. Несмотря на ослабленную Империю Хэйвен, мы продолжаем быть мощным противником. Я смогу взять под контроль всю суматоху в империи, если сотру с карты Королевство Арпен. Пора поднять Империю Хэйвен».

Лафей немного отчаялся и составил новый план.

Прежде у него был умеренный долгосрочный план по ослаблению врагов, но теперь ситуация требовала срочности.

— Все образцовые герои Гильдии Гермес, передайте мой приказ.

Лафей являлся первоначальным главой гильдии. Бадырей даже в такое время был занят охотой и не присутствовал на совещании, поэтому все важные решения принимал Лафей.

— У Империи Хэйвен больше не будет расходов. Уменьшите поддержку колониям севера. Оказывайте только минимальную поддержку. Также все правители регионов должны прекратить свои экстравагантные действия и понизить налоговую ставку наполовину.

— Наполовину невозможно!

— Будет трудно поддерживать наши вооружённые силы. А инвестиции в другие сферы и вовсе прекратятся.

Немедленно последовала волна недовольства.

Лафей покачал головой.

— Если мы сейчас не воспользуемся этой возможностью, то всё закончится. Налоговые поступления продолжат падать, даже если мы не уменьшим их наполовину. Мы должны вложить значительную сумму денег в расширение торговли и производства. Активность повстанцев должна замереть.

У Империи Хэйвен был огромный скрытый потенциал.

Лафей считал, что поддержка торговцев поможет хоть как-то восстановить налоги. Даже если бы всё равно оставались мятежники, то военные силы Империи Хэйвен всё ещё смогли бы их подавить.

— Мы поступим по принципу око за око. Мы поступим с Королевством Арпен также, как с нами поступил Виид.

— А? Что это значит?

— Так как Виид и северные игроки нападают на нас, нет никаких причин следовать нашему предыдущему плану по сокрушению Королевства Арпен. 30 000 воинов проникнут на север, чтобы убивать. Они организуют партизанские атаки против севера. Все разорённые деревни и земли будут сжигаться.

Эти 30 000 воинов должны были быть разделены на элитные группы по 100 человек, и распространиться по всему Королевству Арпен.

Они нанесли бы ущерб, с которым Королевству Арпен было бы трудно справиться.

«Да… Отплатим им, использовав тот же самый метод».

Игроки были впечатлены.

Лафей сформировал свой план.

— Мне также нужно до 20 000 добровольцев из Гильдии Гермес. Они будут отправлены на север в качестве мстителей за беспорядочную охоту и убийства в наших подземельях. Естественно, они должны отыскивать и убивать людей точно также, как это делал Виид.

Империя Хэйвен решила применить тот же самый метод, что и Виид.

Если бы Виид создал водоворот, Империя Хэйвен создала бы шторм.

«Удивительно».

«Существуют определенно высокие шансы на успех».

Глаза лидеров Гильдии Гермес загорелись.

Для них было сложно восстановить внутренние дела империи, но в данной области они были опытны.

Во благо Империи Хэйвен, они были готовы полностью разрушить Королевство Арпен. Стратегия, которая убивала двух птиц одним камнем.

Они также могли заявить, что это просто возмездие Вииду и Королевству Арпен за их нападение. Однако им сказали действовать логически, а не опрометчиво.

«Мы не будем заморачиваться традиционной войной. Мы просто проникнем повсюду».

* * *

Рейдеры Империи Хэйвен были посланы на север.

А уже на следующий день на север были отправлены игроки Гильдии Гермес. В отличие от обычного марша, воины двигались стремительно, благодаря порталам и магам. За несколько часов

на север смогли прибыть более 2 000человек.

— Первые отряды отправятся в замки Мордред и Вент. Действуйте там на своё усмотрение.

— Есть!

Рейдеры продолжали прибывать один за другим.

— Вторые отряды начнут убивать в портовом городе Варна.

— Кого мы должны убивать? Такие не боевые профессии, как торговцев, тоже можно?

— Нет никаких ограничений. Убейте всех, независимо от уровня и возраста.

Они действовали на севере тайно, и их целью были убийства без разбора.

Приблизительно 50 000 человек погибли от рук негодяев, выпущенных в Королевстве Арпен.

— Куа-а-ак!

— Враги! Появились враги!

Среди прочего, три отряда были выделены на деревни Королевства Арпен.

Они препятствовали людям входить в деревни, уничтожали близлежащие поля с зерном и убивали жителей.

— Хе-хе-хе, никаких грабежей. Сожгите здесь всё!

— Есть, Капитан! Игра с огнём — это круто.

Здесь собрались NPC-рыцари и солдаты, часто участвовавшие в войнах на Центральном Континенте.

Империя Хэйвен также получала полноценное лечение от священников различных религий.

— Скрывайте тот факт, что вы из Империи Хэйвен.

30 000 воинов тайно уничтожали деревни в Королевстве Арпен.

Их целями становились мирные деревни, расположенные в горах, а также вдоль рек и озёр.

Жителей Королевства Арпен резали без разбора, и даже игроки становились жертвами нападений.

Рейдеры разделялись на отряды по 20, 30, 50 или 100 человек, в зависимости от целей сражения или саботажа.

Иногда их уничтожали охотничьи отряды высокоуровневых игроков, однако всего за один день были разрушены десятки деревень.

В Королевстве Арпен было убито множество жителей и разрушено большое количество построек.

А на следующий день стали действовать 20 000 игроков Гильдии Гермес. Они вошли в охотничьи угодья и подземелья, и стали выслеживать игроков.

— Они же просто новички. У них ещё молоко на губах не

обсохло… Однако моя миссия состоит в том, чтобы убивать всех.

— Как забавно. Охота на этих детей походит на раскалывание яичной скорлупы.

С этим ничего нельзя было поделать, так как Королевство Арпен на 90 % состояло из новичков.

Члены Гильдии Гермес должны были находиться в напряжении, проникнув на север по схеме Виида, но они не чувствовали ничего такого.

— Убивайте всех!

Достаточно было заблокировать вход в подземелье и убить всех игроков внутри. Но даже если о новостях сообщали в соседние деревни и города, это был не Центральный Континент.

Когда Виид появился на Центральном Континенте, Гильдия Гермес назначила огромное вознаграждение. Также на Виида были заготовлены ловушки, которые не произвели никакого эффекта. Виид убивал всех известных своей жестокостью игроков Гильдии Гермес.

Гильдия Гермес редко получала какие-либо потери от игроков Королевства Арпен. Новости быстро распространялись по городам, но северянам было нелегко организоваться.

Лишь игроки от 400-го уровня могли иметь с ними дело, но те отдыхали в Море. И хотя некоторые такие игроки были вне городов, они просто попали в ловушку. Их поджидали и легко сметали десятки игроков Гильдии Гермес.

К концу дня погибло довольно много высокоуровневых игроков севера. Также нашли свою смерть более 100 000 игроков-новичков.

— Мы должны были сделать так уже давно.

— Виид всего лишь один человек. Мы всегда должны использовать лёгкие пути.

— Версальский Континент наш. Виид не должен больше развлекаться в Королевской Дороге.

Убийца из Гильдии Гермес по имени Дронан смеялся во время бега.

Он наслаждался весельем в Королевстве Арпен. Здесь было всего 30 000 убийц, но северные игроки не могли справиться с ситуацией.

20 000 проникших сюда игроков Гильдии Гермес устроили кровавый пир.

— Я чувствую жалость к этим парням.

— Да. У нас будет несколько дней отдыха, прежде чем наше появление вызовет шумиху.

— Мы привлечём внимание общественности.

— Ку-ку-ку-ку, слишком легко.

— Жизнь так легка. Мне повезло, что я присоединился к Гильдии Гермес.

Империя Хэйвен могла себе позволить послать много воинов. В отличие от Виида, который действовал в одиночку, они имели мощную поддержку империи.

Игроки Гильдии Гермес сеяли страх, разносясь по Королевству Арпен. Даже игроки-новички больше не могли нормально расслабиться на севере, и поэтому были охвачены ужасом.

Жестокая стратегия, направленная на то, чтобы положить конец Королевству Арпен, шла полным ходом.

* * *

Люди на Центральном Континенте смеялись над проблемами Империи Хэйвен.

— Хорошо. Это то, чего они заслуживают после того, как смотрели на всех свысока.

— Возмездие. У империи имеется множество слабых мест.

— Мы получим какую-нибудь пользу, если поднимем на них мечи? Эта самодовольная Гильдия Гермес…

— Остановитесь. Мы не можем покинуть город. Разве вы не слышали истории об их мести?

Из-за Виида и мятежников репутация Гильдии Гермес понизилась.

Но также на Центральном Континенте оставались и люди, связанные с Гильдией Гермес.

— Город вымрет.

— Это итак происходит из-за мятежников. Оглянись вокруг: кажется, на улицах не так много людей, как прежде…

— Вокруг всё опустело, даже на рынках.

— Множество людей двинулись на север.

Люди в центральных городах стали жаловаться на экономику.

В отличие от остальных, большие города оставались тихими.

Популярные туристические города всё ещё держались, хотя было трудно найти охотничьи группы.

Даже подземелья перестали посещать так, как прежде. Во многие локации теперь требовалась входная плата, поэтому игроки теперь больше отдыхали.

Люди собирались под огромными деревьями на холмах возле городов, чтобы подремать. Им было хорошо, поскольку игроки помнили свою напряжённую жизнь в прошлом.

Единственными местами с хорошим доходом оставались

рестораны и таверны. В тавернах обсуждали недавние набеги Гильдии Гермес на север.

— Разве север на этот раз не будет повержен?

— Я не знаю. Виид, похоже, не принимает никаких контрмер.

— Я слышал, что трупы исчисляются сотнями.

— Ах, так и есть.

У игроков Центрального Континента были примерно одинаковые мысли.

«Как бы это ни было тяжело признавать, но нет никакого способа их остановить».

Убийцами были высокоуровневые игроки Гильдии Гермес. Они могли легко вырваться из любого окружения.

Игроки-новички из Королевства Арпен были беспомощны. Даже прогулка в 10 минутах от города становилась смертельным номером. А те, кто пытался отправиться в другие области, с большой вероятностью погибали.

Изолировав и заблокировав главные дороги Королевства Арпен, можно было сократить экономическую мощь в два раза. После этого можно было мобилизовать армию, и королевство было бы стёрто всего за несколько дней.

— Этого не может произойти. Против Гильдии Гермес действительно так сложно бороться?

— При таком беспорядке людям трудно объединиться. Они в течение многих дней будут бороться только сами за себя.

— Народ всё-таки может собраться. У них есть явный враг и земля, которую нужно защищать — всё как в сражении за Дворец Земли… но Гильдия Гермес не появляется там, где есть много людей. Они вторгаются в глухие деревни и нападают на одиноких игроков.

— Условия войны слишком благоприятны для них. Эти парни пытаются объединить континент.

— Эти парни согласны использовать любые методы.

В тавернах царила тяжёлая атмосфера.

Казалось, северные игроки находятся в невыгодном положении. Королевство Арпен, выросшее подобно сорняку на бесплодной земле севера, погибало.

Люди с Центрального Континента оплакивали его.

* * *

В обширной подземной пещере где-то под Морой.

Несмотря на то, что собрались тысячи людей, здесь царила мёртвая тишина. В центре подземной пещеры было свободное

пространство, по которому протекала прозрачная речка.

Наконец из чьего-то рта послышались слова! Женщина-игрок, носящая белую одежду, воскликнула.

— День, которого мы так ждали!

После этого люди со всех сторон хором ответили.

— Травяная. Травяная. Травяная. Травяная!

— Каша. Каша. Каша. Каша!

Каждое слово выкрикивали в точно определённый момент.

Культ Травяной Каши, который покрыл весь север и уже разбрасывал свои семена на Центральном Континенте.

Собранные здесь люди были основными членами Культа Травяной Каши.

Независимо от того, насколько они были голодны, они не умерли бы от голода, если у них была бы травяная каша. Мужчины пили травяную кашу по утрам, как суп от похмелья. Женщины были еще более фанатичны, и ели траву, будто это был рис.

Действия Культа Травяной Каши не ограничивались лишь употреблением в пищу травяной каши.

Они должны были без каких-либо исключений участвовать в грандиозных стройках севера, а также инвестировать деньги.

Помогать нуждающимся бродягам или носящимся повсюду новичкам. Они также заботились о людях в городах и подземельях. Независимо от уровня, для игроков было большой честью являться частью Культа Травяной Каши!

Благодаря их действиям, члены Культа Травяной Каши неизменно продолжали жить. Женщину-игрока, стоящую в центре, звали Лемон.

— Вы знаете историю Версальского Континента. Сначала был период, полный хаоса, боли и разрушений. Люди топтали друг друга, пытаясь выжить. Однако я кое-что поняла после того, как выпила травяной каши. Это было ясное и чистое озарение! Люди должны жить ради этого мира!

— Ох, Травяная Каша!

— После этого я раскрыла суть травяной каши. Тяжёлый груз упал с моих плеч. Милосердное чудо, которое никогда не закончится. Я выпью её, даже если у меня будет забит нос!

— Ох-х, милосердный бог травяной каши.

— Королевство Арпен — приют для Культа Травяной Каши. Культ Травяной Каши не может позволить континенту снова погрузиться в хаос.

После слов Лемон, члены Культа Травяной Каши начали кричать.

— Мы будем следовать за тобой!

— Я буду чтить мёртвых из Культа Травяной Каши с помощью своего меча.

Весть об этом событии разнеслась по тавернам Королевства Арпен. Прямой эфир по телевизору превысил 30 % рейтинг.

Форумы также были чуть ли не парализованы от количества посетителей.

*Название: Созыв всех членов Культа Травяной Каши. Поднимаемся все.*

— Подъём!

— За честь подразделения Поганковой Каши!

— Ха-ха-ха, я ждал сегодняшнего дня.

— Здесь 27 членов подразделения Куриной Каши.

— Офисные служащие. Пишите заявления об отпуске.

— Каша из Женьшеня. Ку-ку-ку-ку.

— Все старшины подразделения Каши из Мяса Краба, послушайте.

— 27 членов подразделения Куриной Каши. Не пора ли нам… создать Куриную Кашу с Бренди?

— Господа из Куриной Каши, моё почтение. Бренди с куриной кашей звучит прекрасно. Я скоро закончу свои дела в Море и напишу.

— 5 членов подразделения Куриной Каши готовы к присяге! Так мы собираемся?

— Членов подразделения Каши из Ростков Бамбука слишком много, поэтому, пожалуйста, не оставляйте комментарии в этой теме.

*Название: Подразделение Каши из Ростков Бамбука. Вы наконец собрались? И чисто из любопытства…*

*Привет. Я являюсь членом подразделения Каши из Ростков Бамбука в Королевской Дороге уже месяц. Я начал играть в Море, поэтому для меня честь говорить со старшими.*

*Но я задавался вопросом. Какое количество участников в подразделении Каши из Ростков Бамбука?*

— Минимум 10 миллионов.

— 10 миллионов — это ничто. В нём 20 миллионов.

— Дамы и господа, вы вообще были в Море в последнее время? Нас точно более 30 миллионов.

— Просто посмотрите на большие города. Не стоит нас недооценивать. Всё вокруг заполнено людьми.

— А ещё авианы. Обратите внимание, что в неделю

откладывается более одного миллиона яиц.

— А ведь точно… Нас больше, чем населения большинства стран мира.

— Орки и гномы тоже состоят в бамбуковой каше? Только их одних наберётся несколько сотен миллионов.

Участники Травяной Каши продолжали собираться на различных интернет-форумах.

Видео, где 100 детей в детском садике поют песню о травяной каше, набрало сумасшедшую популярность. Видеоролики Культа Травяной Каши также привлекали внимание за границей.

И в отличие от Центрального Континента, темпы подключения игроков на севере начали расти.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

**notes**

# Примечания

# 1

Соджу — традиционный корейский алкогольный напиток. Обычно 20 % крепости.

# 2

Пхен — ед. измерения площади в Корее. 1 пхен = 3,3 м$^2$.

# 3

Каннамгу — район в Сеуле, столице Южной Кореи. Является самым густонаселённым районом столицы по данным на 2007-й год. Именно этому району посвящена очень известная песня. По новому стилю написания южнокорейских иероглифов латиницей, принятому в 2000-м году, Каннамгу пишется как — Gangnam-gu.